1

d20 system

STEVE JACKSON & IAN LIVINGSTONE'S

O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

Convertido por Jamie Wallis

Caladwin
www.caladwin.com

MYRIADOR

FIGHTING FANTASY

Requer o uso do livro Dungeons & Dragons, terceira edição, publicado pela Devir Livraria Ltda.

50
T
49
48
T3a
46
T1b
43
45
T
T1a
T3b
S
T4b
X
44
42
T4a
47
T2b
38
40
36
37
T
41
T2a
35
39
29
28
18
17
19
34
26
27
33
25
16
21
20
24
15
T
23
32
13
14
T
22
31
12
7
11
6
30
10
5
9
4
8
3
2
1

O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

Baseado no livro da série Fighting Fantasy™ escrito por
Steve Jackson & Ian Livingstone

CRÉDITOS

Autor: Jamie Wallis
Editor: Sean Borthwick
Produtor: Mike Dymond
Diretor de Arte: Martin McKenna

Ilustração da Capa: Martin McKenna
Ilustrações Internas: Martin McKenna
Design Gráfico: Martin McKenna
Cartografia: Martin McKenna and Jamie Wallis
Tipografia: Jamie Wallis

Coordenador do Projeto: Geoff Oades
Planejamento Financeiro: Nigel Dixon

MYRIADOR

Myriador Ltd.
Flat 1, The Old School House, 25 River Street,
Pewsey, Wiltshire,
SN9 5DH, UK.
www.myriador.com

Caladwin

Caladwin Editora Ltda.
Av Carlos Gomes, 403/303
Auxiliadora
Porto Alegre,RS
CEP 90480-003
www.caladwin.com

Coordenador da Fase de Teste: Tim Birkbeck

Jogadores da Fase de Teste: Chris Gooch, Karen McDonald, Martin Bradley, Mike Wilson, TimChallis, Jason Buck and Jade Parsonage.

SUMÁRIO

Introdução 2
Resumo da Aventura 2
Preparação 2
Jogando Rapidamente 2
Integrando à Campanha 2
Como Usar Esse Livro 2
Usando Mapas e Miniaturas 3

Sorte 3
Nova Habilidade 3
Geração de Valores de Habilidade 3
Usando a Sorte 3
Classe de Dificuldade da Sorte 3
Valor Mínimo da Sorte 3
Testes de Resistência e Sorte 3
Perícias e Sorte 4
Testes Resistidos de Perícia e Sorte 4
Testes Sem Dados e Sorte 4
Combate e Sorte 4
Usando a Sorte para Acertar um Oponente 4
Usando a Sorte para Aumentar o Dano Causado 4
Usando a Sorte para Reduzir o Dano Sofrido 4
Sorte e Magia 4
Sorte e Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos 4
Testando Apenas a Sorte 4
Testes Resistidos de Sorte 5
Regra Opcional de Sorte 5
Recuperando a Sorte 5
Regeneração Normal de Pontos de Habilidade 5
Meios Mágicos - Magias e Poções 5
Premiações a Critério do Mestre 5
Premiações do Cenário 5
Monstros e Sorte 5

O Feiticeiro da Montanha de Fogo 7
Para o Mestre 7
Ambientação 7
A Masmorra 7

Apêndice 1 - Novos Monstros 28
Apêndice 2 - Novas Mágicas 33
Apêndice 3 - Jogando uma Campanha 34
Apêndice 4 - Personagens 40

VERSÃO BRASILEIRA

Título Original: The Warlock of Firetop Mountain
Copyright © Myriador Ltd.

Tradução: Luis Felipe Carvalho Torres
Traduções Adicionais: Veruska Schwartz Boldrini e Fernando Ponzi Ferrari
Revisão e Coordenação Editorial: Caladwin Editora
Editoração Eletrônica: Guinter Braun

Publicado em Março 2006

Agradecimentos:
Martin Seitz, pelo inestimável livro-jogo original;
Roberto Pedroso, pelas conversas e idéias visuais;
Fabrício Pontin, quando tudo ainda parecia distante.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Jackson, Steve
O feiticeiro da montanha de fogo / Steve Jackson, Ian Livingstone's ; convertido por Jamie Wallis ; [traduzido por Luis Felipe Carvalho Torres ; ilustrações de Martin McKenna]. -- Porto Alegre, RS : Caladwin, 2006. -- (Fighting Fantasy)

Título Original: The Warlock of Firetop Mountain.
ISBN 85-99752-01-4

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Livingstone's, Ian. II. Wallis, Jamie.
III. McKenna, Martin. IV. Título. V. Série.

06-1209 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

INFORMAÇÕES LEGAIS

The d20 conversion of The Warlock of Firetop Mountain is © 2003 Myriador Ltd, all rights reserved. 'Myriador' and the Myriador logo are trademarks of Myriador Ltd, all rights reserved. 'Fighting Fantasy' and the Fighting Fantasy logo are trademarks of Steve Jackson and Ian Livingstone and are used with permission. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used with permission. 'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. The d20 conversion of The Warlock of Firetop Mountain is presented under v1.0a of the Open Game License (OGL) and as required a copy of the OGL can be found at the rear of this publication. All game mechanics and statistics derived from Open Game Content (OGC, as defined by the OGL) and the System Reference Documents are to be considered OGC. Everything in the following sections, apart from Product Identity listed below (as defined by the OGL) is also to be considered OGC: Luck, Appendix 1 New Monsters and Appendix 2 New Magic. All place names, character names, monster names, art work, cartography, trade marks, trade dress and other elements as defined in section 1(e) of the OGL are to be considered Product Identity, this includes but is not limited to: Fighting Fantasy, Myriador, Firetop Mountain, Gilford, Sarian Jax, Ellion G'aarak, Rhana Quinn, Dekion Strom, Aaron D'gar, Titan, Allansia, Ferrigo Di Maggio, Zanzil, Zagor, Grishak, Roark, Maracc, Arnor, Sarisar, Calmar the Grand, Juradain the Wizard, Suzanian the Witch, Burgess the Wererat, Travis the Werewolf, Harrod, Ragan Battleaxe, Corin Battleaxe, The Maze of Zagor, Grithanix, Iron Cyclops, Titan Trolls, Titan Cavetroll, Wailing Spirit and Winged Gremlin.

INTRODUÇÃO

O Feiticeiro da Montanha de Fogo foi o primeiro livro da série Fighting Fantasy™ (chamada anteriormente no Brasil de Aventuras Fantásticas). Publicado pela primeira vez em 1982, esta nova e revolucionária idéia - parte livro, parte jogo - dava ao leitor uma experiência única: uma aventura de fantasia onde você é o herói.

A série Fighting Fantasy™ tem 59 títulos atualmente e vendeu mais de 15 milhões de cópias por todo o mundo, tendo sido traduzido em mais de 20 idiomas. O Feiticeiro da Montanha de Fogo vendeu sozinho mais de 2 milhões de cópias! Agora os livros da Fighting Fantasy™ estão sendo relançados, permitindo a toda uma nova geração de jogadores explorar a Cidadela do Caos, confrontar o Feiticeiro da Montanha de Fogo ou se perder na Floresta da Destruição.

Este livro converte o Feiticeiro da Montanha de Fogo em um cenário de aventura de RPG no sistema D20. Os livros originais eram uma experiência solitária. Escrevemos este cenário para permitir aos jogadores desafiar o Feiticeiro sozinhos ou como parte de um grupo de aventureiros. A inclusão das novas regras de Sorte dá ao aventureiro que optar por jogar sozinho uma boa chance de sucesso sem fazer de um grupo de jogadores uma força muito poderosa.

Os livros da Fighting Fantasy™ podem ser utilizados e jogados com um mínimo de preparação. Escrevemos este cenário tendo isso em mente, incluindo os personagens pré-prontos, mapas coloridos e outros itens para prepará-lo para iniciar rapidamente.

Resumo da Aventura

No interior da lendária Montanha de Fogo vive um feiticeiro maligno chamado Zagor. Por anos, aventureiros têm entrado no seu covil em busca de fama e do fabuloso tesouro do Bruxo - poucos retornaram, e aqueles que conseguiram trouxeram nada além de contos de monstros, ciladas e morte inesperada nos frios corredores da masmorra.

Agora, decidido a desbravar a morada do mago, você terá sucesso onde outros falharam? Você irá sobreviver ao encontro com o Feiticeiro da Montanha de Fogo?

O Feiticeiro da Montanha de Fogo é uma aventura adequada para aventureiros solitários ou pequenos grupos em busca de ação, baseada no livro de mesmo nome da linha Fighting Fantasy™. Os jogadores tentarão invadir as profundezas da masmorra do Feiticeiro, combatendo servos e monstros, superando armadilhas e charadas mortais antes do confronto final, em uma jornada em busca de fama, fortuna e poder.

Preparação

Além dos livros de regras básicas (Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros), são necessários um conjunto de dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12 e d20) para jogar. Planilhas dos Personagens previamente gerados podem ser encontrados no Apêndice 4 - Personagens.

Mapas coloridos e planilhas de personagens pré-prontas podem ser encontrados acessando nosso site em www.caladwin.com

Jogando Rapidamente

Um dos maiores atrativos da série Fighting Fantasy™ sempre foi a facilidade em escolher um livro e começar a jogar, sendo necessário apenas um lápis para ir direto à ação - todo o resto é garantido pelo livro. Projetamos esse cenário da mesma forma, fornecendo todo o possível para que você possa iniciar o jogo sem perder uma eternidade se preparando.

Apenas utilize os personagens prontos, pegue seus dados e comece a jogar!

Planos detalhados do chão da masmorra, planilhas prontas de personagens com índice de regras e personagens e marcadores de monstros podem ser encontrados também visitando nosso site.

Notas foram incluídas no fim do livro para ajudá-lo a integrar este cenário em uma campanha maior.

Para maiores informações sobre RPG, Fighting Fantasy™, O Feiticeiro da Montanha de Fogo e Titan, o mundo da série Fighting Fantasy™, acesse o site da Caladwin: www.caladwin.com

Integrando à Campanha

Embora esse cenário tenha sido desenvolvido para ser jogado como uma aventura isolada utilizando os personagens pré-prontos apresentados, ou um grupo de personagens recém-criados de 4º nível, não há razão para que ele não possa ser usado como parte de uma campanha maior. Linhas gerais e conselhos nos apêndices foram colocados para ajudá-lo a integrar este cenário em uma campanha contínua, e sugestões estão incluídas sobre como ajustar os níveis de dificuldade (ver o Apêndice 3 - Jogando uma Campanha).

Como Usar Esse Livro

As primeiras páginas deste cenário contêm informações de ambientação para o Mestre. Páginas posteriores contêm as regras para a nova habilidade (opcional) Sorte. Essas regras devem ser estudadas pelo Mestre e pelos jogadores. Ao fim do livro, você irá encontrar descrições de novos monstros, magias e itens mágicos, bem como conselhos sobre como integrar essa aventura em sua campanha.

A maior parte deste livro contém informações do cenário divididas por localidade. Cada entrada de localidade no cenário é mostrada no mapa principal apresentado (disponível no site). Uma descrição de cada local é apresentada pelo Mestre detalhando seu conteúdo e quaisquer monstros presentes. Os blocos de texto sombreados contêm informações que o Mestre pode tanto ler ou basear-se para dizer aos jogadores. Outras informações devem ser mantidas em segredo até que os jogadores as descubram. Descrições sobre como cada monstro deve reagir estão incluídas nas descrições das salas. O Mestre controla todas as criaturas dentro da Montanha do Cume de Fogo exceto os personagens dos jogadores, e ele é livre para alterar o comportamento conforme haja necessidade.

Aconselhamos que o Mestre leia todo o cenário ao menos uma vez antes de iniciar o jogo.

Usando Mapas e Miniaturas

Usar mapas e miniaturas adiciona uma nova dimensão a este jogo, pois ajuda o Mestre a 'preparar a cena' e os jogadores a ver onde os personagens e monstros estão, saber com o que a masmorra se parece e tornar o combate mais excitante e realista.

Mapas coloridos, planilhas de personagens pré-prontos e marcadores de personagens e monstros estão disponíveis para download em nosso site.

SORTE

A Sorte era um fator importantíssimo na série de livros Fighting Fantasy™. O sistema D20 inclui uma miríade de perícias que são utilizadas no lugar da habilidade Sorte. Entretanto, almejávamos manter o tom e sentimento dos livros da série Fighting Fantasy™. Por isso, incluímos a Sorte como um novo tipo de Habilidade.

Este cenário é voltado para pequenos grupos de jogadores. A inclusão da Sorte lhes dá uma margem que compensa a falta de atributos altos. Jogadores devem ser encorajados a utilizar a Sorte com freqüência - ela pode fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso!

Para refletir essa idéia, é mais fácil para os personagens recuperar a Sorte do que outros atributos. Métodos para recuperar a Sorte são mostrados no item "Recuperando a Sorte".

Nova Habilidade

A Sorte é determinada da mesma maneira que outros valores de habilidade. Existem muitas maneiras disponíveis (ver o Livro do Mestre - Capítulo 2, Geração de Valores de Habilidade). O valor inicial máximo possível para Sorte é 18 independente da raça.

A Sorte inicial de um personagem pode apenas ser aumentada por meios mágicos ou gastando pontos de atributo ganhos conforme o personagem se torna mais experiente.

A Sorte será tratada como uma Habilidade sob todos os aspectos. Ou seja, perdas de valores de habilidade são recuperadas à proporção de um por dia (ver o Livro do Mestre - Capítulo 3, Conduzir o Jogo, Dano de Habilidade).

Gerando Valores de Habilidade

Uma vez que agora existem sete valores da habilidade ao invés dos seis normais, o total de pontos iniciais é aumentado para 30 no lugar de 25 (ver o Livro do Mestre - Capítulo 2, Geração de Valores de Habilidade, Custo Padrão das Habilidades).

Usando a Sorte

Um personagem pode usar a Sorte para alterar ou influenciar eventos, reduzir o dano sofrido de ataques inimigos ou aumentar sua chance de abrir uma fechadura, por exemplo. A Sorte pode ser usada para modificar um teste de uma perícia, teste de resistência, jogadas de ataque e dano causado em combate próximo ou à distância. Você também pode usar a Sorte para reduzir o dano causado por ataques inimigos.

Testes de Sorte devem ser feitos ANTES da ação que ela irá afetar (exceção: reduzir o dano causado por ataques próximos ou à distância). O resultado do teste de Sorte é aplicado como um modificador para a ação. É permitido usar a Sorte apenas uma vez por ação desempenhada e o resultado afeta apenas aquela ação.

O valor de Sorte de um personagem diminui temporariamente em 1 a cada vez que a Sorte é testada.

A Sorte não pode ser usada para conceder ao personagem um talento ou habilidade especial que ele/ela normalmente não teria. Ou seja, um guerreiro não pode usar sorte para Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Classe de Dificuldade da Sorte

A Sorte é testada contra uma Classe de Dificuldade (CD) - ver o Livro do Jogador - Capítulo 4, Perícias, Usando Perícias, Classe de Dificuldade. A CD base para Sorte é 10.

Teste de Sorte = D20 + Modificador de Habilidade (Sorte) contra CD 10.

Uma rolagem total de 10 lhe dará +1 de bônus. Para cada 2 pontos acima de 10 que foi obtido você ganha +1 para a finalidade que a Sorte foi destinada (i.e. 10 = +1; 12 = +2; 18 = +5; etc).

Se o personagem falhar em seu teste de Sorte por 5 ou menos, não há penalidade. Entretanto, se o personagem falhar por 6 ou mais, ele irá sofrer uma penalidade de -2 para a finalidade que a Sorte foi destinada.

Exemplo: Ellion G'aarak decide testar sua Sorte para ajudá-la na luta com dois Orcs, concedendo um modificador para acertá-los. Ela rola um d20 e soma seu modificador da habilidade Sorte conseguindo um total de 13, um sucesso! Ellion agora pode somar +2 ao seu próximo ataque contra os Orcs e sua Sorte é temporariamente diminuída em 1.

Mais tarde durante a mesma luta, Ellion decide testar sua Sorte para aumentar novamente sua chance de sucesso no ataque. Desta vez, ela consegue um total de 4 na sua jogada de dados. Ellion falhou em conseguir atingir a CD 10 por 6. Ellion agora sofre uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque e sua Sorte é temporariamente reduzida em 1. Se ela tivesse conseguido um total de 7, ela ainda teria falhado em seu teste de Sorte, mas não teria sofrido a penalidade. Entretanto, sua Sorte ainda seria temporariamente reduzida em 1.

Valor Mínimo da Sorte

Quando o valor da Sorte de um personagem chegar a 0, ele não pode mais escolher testar sua Sorte. A Sorte não pode ser reduzida a um valor menor do que 0 e não pode ser usada novamente até que seja aumentada para no mínimo 1.

Testes de Resistência e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste de resistência usando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e então aplica o resultado como um modificador em seu teste de resistência.

Perícias e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste de perícia usando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e então aplica o resultado como um modificador em seu teste da perícia.

Exemplo: Rhana Quinn caiu de uma ponte para dentro de um rio de águas velozes. O Mestre determina que um teste de Natação (CD 15) é necessário para que Rhana consiga nadar para a segurança de uma margem próxima. Rhana não é uma boa nadadora, pois tem apenas um valor de 1, que é reduzido em -7 devido ao seu equipamento (-1 para cada 2,5 kg carregados). Isso significa que o melhor que ela pode esperar conseguir é 20 + 1 - 7 = 14, o que quer dizer que ela não tem chances de conseguir! Ela decide usar sua Sorte para ajudá-la a alcançar a beira do rio. Rhana faz sua jogada de dados conseguindo um 15 e soma seu modificador de Sorte (+2 para um valor de Habilidade de 14) para um total de 17. Tendo sido bem-sucedida por 7, então ela soma +4 ao seu teste de Natação. Ela agora faz o seu teste da perícia Natação d20 +1 (perícia Natação) -7 (equipamento carregado) +4 (Sorte). Ela obtém um 17 conseguindo um resultado final de 15. Rhana então consegue se agarrar à margem. Rhana reduz sua Sorte temporariamente em 1.

Se Rhana tivesse falhado em seu teste de Sorte, conseguindo, por exemplo, um 3 em sua jogada com o d20 (+2 do modificador de Habilidade) = 5, seu teste de Natação teria sido d20 +1 (perícia Natação) -7 (equipamento carregado) +0 (resultado do teste de Sorte), dando a ela um resultado máximo possível de apenas 14. Ela começaria a se afogar. É claro, ela poderia usar a Sorte novamente na próxima rodada para ajudá-la a sobreviver.

Testes Resistidos de Perícia e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste resistido de perícia utilizando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e aplica o resultado como um modificador ao teste resistido de perícia, que é então comparado ao teste do oponente da forma normal.

Testes sem Dados e Sorte

Você não pode 'escolher 10' ou 'escolher 20' ao testar sua Sorte.

Combate e Sorte

A Sorte pode ser usada em combates de três maneiras: para aumentar sua chance de acertar o oponente, para aumentar o dano que você causa no oponente ou para reduzir o dano causado pelo golpe de um inimigo.

Usando a Sorte para Acertar um Oponente

Um personagem pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) cujo resultado é somado em ou subtraído de sua próxima jogada de ataque para acertar o oponente.

Usando a Sorte para Aumentar o Dano Causado

Quando um personagem atingir um oponente, ele pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) e somar ou subtrair o resultado ao dano causado pelo ataque. O teste de Sorte deve ser feito antes da rolagem do dano. O dano da Sorte nunca é multiplicado por um sucesso crítico.

Usando a Sorte para Reduzir o Dano Sofrido

Quando um personagem for atingido pelo ataque de um oponente, ele pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) e aplicar o resultado que pode reduzir ou aumentar o dano que ele sofre do ataque. O Dano reduzido pela Sorte nunca pode ser reduzido para menos do que zero. O personagem pode decidir fazer o teste de Sorte antes ou depois que o dano foi jogado.

Sorte e Magia

A sorte não pode ser usada para aumentar ou diminuir a eficiência de uma magia ou efeito mágico.

A Sorte pode ser usada para aumentar a chance de acerto com um ataque mágico modificando a rolagem para acertar, ou pode ser usado para modificar o resultado de um teste de Identificar Magia para ajudar a identificar uma magia sendo conjurada. De modo similar, a Sorte pode ser usada para aumentar a chance de fazer um teste de resistência bem-sucedido contra um determinado efeito mágico.

Sorte e Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos

A Sorte pode ser usada para aumentar a chance de Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos, mas não pode aumentar sua eficiência. Ou seja, a Sorte pode ser aplicada ao resultado do teste, mas não pode ser utilizada para aumentar o máximo de criaturas afetadas ou o número de DV da criatura afetados.

Exemplo: Ellion G'aarak é uma Clériga de 4º nível. Ao entrar em uma sala, Ellion encontra quatro zumbis e ela decide tentar afastá-los e usar a Sorte nessa tentativa. Ellion faz o teste de Sorte, cujo resultado é somado ao resultado do teste de Expulsão, o que pode garantir a ela mais chances de sucesso. Entretanto, a Sorte não pode ser usada para alterar a eficiência máxima da sua tentativa de Expulsar, ou seja, ela pode apenas afetar Mortos-Vivos com até 8 dados de vida ou menos. A Sorte também não afeta o número máximo de Mortos-Vivos que ela pode afetar.

Testando Apenas a Sorte

Poderá haver situações durante a aventura onde a Sorte pode ser usada para determinar o resultado de uma situação. Dependendo do caso, o Mestre pode escolher uma CD maior ou menor. O Mestre nunca deve usar a Sorte em lugar de um teste de resistência ou perícia já existente. No exemplo abaixo, um teste de Sorte mal-sucedido iria necessitar de um teste de Reflexos para evitar que o personagem caia na água.

Exemplo: Se os personagens estão andando sobre uma velha e frágil ponte de madeira, uma das tábuas irá quebrar sob os pés de um dos jogadores? O Mestre decide que os personagens terão de ser particularmente sortudos para evitar todas as tábuas podres e dá uma CD 15 para a Sorte nessa situação. Como em todas as jogadas de Sorte, uma vez que ela for testada (seja bem-sucedido o teste ou não) o personagem deve temporariamente reduzir seu valor de Sorte em 1.

Testes Resistidos de Sorte

Dois personagens estão sentados em uma mesa jogando cartas. Quem irá ganhar? A solução mais simples para isso é fazer com que os personagens façam testes de Sorte um contra o outro. Ambos os personagens jogam um d20 e somam seus modificadores de Sorte. O personagem com o maior resultado de Sorte vence. Cada personagem que realizar o teste resistido de Sorte deve reduzir seu valor de Sorte em 1.

Regra Opcional de Sorte

Se um personagem conseguir um 1 natural na sua jogada de Sorte, o Mestre pode assumir que o personagem teve tanto azar que ele automaticamente falha na ação em que ele pretendia usar a Sorte: se ele estava usando a Sorte para modificar sua jogada de ataque, então o ataque automaticamente falha; se ele estava usando a Sorte para modificar sua chance de abrir uma fechadura, a tentativa automaticamente falha; se estava usando a Sorte para modificar sua jogada de ataque corpo a corpo, ele não causa dano algum; se estava usando a Sorte para alterar a jogada de dano do ataque do seu inimigo, seu oponente causa o dano máximo. E assim por diante.

Recuperando a Sorte

A Sorte pode ser restaurada de várias maneiras. A Sorte não pode ser aumentada além do seu valor inicial exceto por meios mágicos (ver Apêndice 2 - Novas Mágicas, Novas Magias).

Qualquer excesso de pontos de Sorte que elevem o valor de Sorte de um personagem acima do valor original são perdidos.

Regeneração Normal de Pontos de Habilidade

(ver o Livro do Mestre - Capítulo 3, Dano de Habilidade)

Meios Mágicos - Magias e Poções

Qualquer magia que restaure pontos de Habilidade pode ser usada para restaurar pontos de Sorte. Exemplos incluem: *Restauração Menor*, *Restauração* e *Boa Sorte* (ver Apêndice 2 - Novas Mágicas, Novas Magias). Qualquer poção que restaure pontos de Habilidade pode ser usada para restaurar pontos de Sorte.

Premiações a Critério do Mestre

O Mestre pode escolher premiar com pontos de Sorte os personagens por atos particularmente audaciosos ou de heroísmo. É bom lembrar que a Sorte é uma habilidade extremamente poderosa que permite aos personagens terem sucesso em tarefas que eles normalmente não seriam capazes de realizar. É necessário ter cuidado ao conceder pontos de Sorte. Portanto, não beneficie os personagens em excesso ou isso poderá tornar qualquer cenário fácil. Ao mesmo tempo, não evite concedê-los ou os personagens poderão sucumbir aos desafios.

Premiações do Cenário

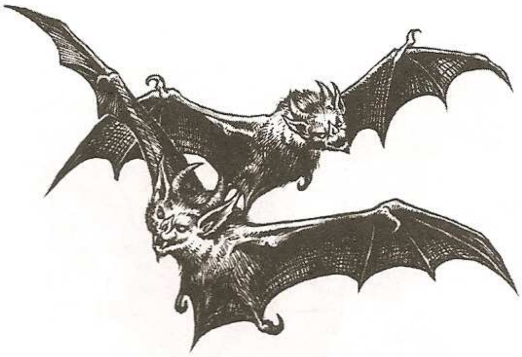
Em vários pontos desta aventura os personagens recebem pontos de Sorte. Essas premiações de Sorte podem ser aumentadas ou diminuídas à escolha do Mestre. Premiações de Sorte pertencem ao grupo como um todo, sendo da competência do Mestre determinar como eles devem ser divididos entre os personagens.

Exemplo: se um grupo de três personagens são premiados com 2 pontos de Sorte, o Mestre pode dar 1 ponto para dois dos jogadores ou 2 pontos para apenas um deles à escolha do Mestre - beneficie os jogadores que tiveram papel mais significativo para ganhar esses pontos.

Monstros e Sorte

Sorte é uma habilidade específica de um personagem de um jogador.

Monstros e PdMs não têm valores de Sorte.



O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

Para o Mestre

Esta aventura começa nos limites da entrada para a Montanha do Cume de Fogo.

Se você está planejando utilizar esta aventura como parte de uma campanha, dirija-se ao Apêndice 3 - Jogando uma Campanha para todas as informações relevantes.

Ambientação

Somente tolos aventureiros embarcariam em tão perigosa busca sem primeiramente descobrir o que for possível sobre a Montanha do Cume de Fogo. Por esse motivo, vocês viajaram até a aldeia de Gilford. Uma tranqüila aldeia com uma pequena população, Gilford está situada a apenas dois dias de viagem da Montanha do Cume de Fogo. Ao chegar, vocês rumam até a taverna local, a 'Marcha do Unicórnio'.

A 'Marcha do Unicórnio' é um estabelecimento bem-conservado, que fornece boas refeições e boas bebidas. Ela pertence e é mantida por Otto Nuvem-de-Tormenta, um aventureiro humano aposentado que comprou a taverna há muitos anos.

A maioria dos habitantes é de natureza amigável e, ao ouvir falar dos seus planos de visitar a Montanha do Cume de Fogo, logo lhes pagam uma cerveja e param para conversar. Existem muitos rumores sobre a Montanha. Parece haver alguma verdade na história do tesouro do Feiticeiro, que fica guardado numa magnífica arca ornamentada que possui duas fechaduras - as chaves para essas fechaduras são guardadas por criaturas dentro da masmorra. O próprio Feiticeiro é uma figura de grande poder. Alguns o descrevem como sendo jovem; outros como um frágil homem velho. Alguns dizem que seu poder vem de um baralho de cartas encantado; outros que provêm de uma sedosa luva negra que ele usa. A entrada da Montanha é guardada por Goblins cheio de verrugas - criaturas estúpidas - apreciadores de sua comida e bebida. No interior das câmaras, as criaturas tornam-se mais amedrontadoras. Para chegar aos recintos mais interiores, vocês precisam cruzar um rio de correnteza muito forte. O serviço da balsa é regular, mas seu condutor aprecia uma boa troca, como ganhar uma peça de ouro pela viagem. Os habitantes também aconselham vocês a fazer um mapa do seu trajeto, pois sem ele há o risco de terminarem perdidos além de qualquer ajuda.

Parece que muitos aventureiros fizeram de Gilford o ponto inicial de sua jornada para a Montanha do Cume de Fogo. Poucos voltaram. Aqueles que o fizeram, raramente falam, a não ser para advertir a outros de que devem ficar longe de lá.

Rumores de sua viagem para a Montanha circulam rapidamente pela aldeia. Na manhã em que vocês decidem subir a Montanha do Cume de Fogo, Otto e muitos dos freqüentadores da 'Marcha do Unicórnio' aparecem para desejar uma boa partida e boa sorte na sua busca.

Otto entrega a cada aventureiro três frascos de vidro, dois contendo um líquido azul e o último, um líquido verde. Otto explica que os frascos contendo o líquido azul são poções de cura; o outro é uma poção da boa sorte. Vocês apertam a mão de Otto e agradecem pelos presentes, prometendo a ele que retornarão logo.

Para uma descrição da poção da *Boa Sorte* veja o Apêndice 2 - Novas Mágicas. As poções de cura são ambas poções de *Curar Ferimentos Moderados*, que curam 2d8+3 pontos de vida. Estas poções já estão incluídas nas planilhas de personagens de exemplo (ver Apêndice 4 - Personagens).

A Masmorra

Todas as salas e corredores têm 4 metros de altura. Os corredores são trabalhados em pedra, mas de uma maneira bem rude, medindo entre 1,5 m e 3 m. (consulte o mapa para detalhes). As portas são de madeira (boa), a menos que o texto especifique algo diferente. Todas as portas estão destrancadas a menos que se diga o contrário. Qualquer porta trancada possui trancas normais, também a menos que se especifique o oposto. A masmorra não possui iluminação exceto onde indicado no texto.

Portas: Madeira boa; 3,5 cm de espessura; Dureza 5; Pontos de Vida 20 PV; Derrubar (CD 25).

Fechaduras: Fechadura média; Abrir Fechaduras (CD 25).

Testes de Ouvir: Todas as CD são calculadas tendo como base que o personagem está na área adjacente à porta (a 1 m de distância). Se o jogador ativamente quiser ouvir à porta (encostando o ouvido na porta), reduza a CD em 2.

1. Dentro da Montanha

A sua jornada de dois dias é tranqüila. A Montanha cresce à sua frente ameaçadoramente à medida que você faz sua caminhada em direção a ela. A face escarpada à sua frente possui uma profunda cicatriz como se tivesse sido atacada pelas garras de uma besta gigantesca, e penhascos de rochas pontiagudas salientam em ângulos incomuns. Iluminado pelo sol, o cume tem uma lúgubre coloração vermelha (provavelmente devido à alguma vegetação estranha) que dá à Montanha o seu nome. Talvez ninguém nunca venha a saber o que exatamente cresce por lá uma vez que escalar o pico parece impossível.

Assim que vocês cruzam uma clareira, pode-se vislumbrar uma entrada para uma caverna, quase escondida por rochas caídas. Dentro, a caverna é escura e sombria. Gotas de lama escorrem pelas paredes. Logo que vocês pisam na escuridão, teias de aranha passam roçando pelo seu rosto...

Qualquer personagem que for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 20) pode escutar o arrastar de pequeninos pés. O som que eles ouvem é apenas o de ratos correndo dos aventureiros.

Se os personagens possuírem Visão no Escuro ou uma fonte de luz eles perceberam uma junção em um corredor que segue para o leste e para o oeste.

2. O Fosso (NE 1)

Ao fim do corredor está uma porta de madeira.

A porta não está trancada, mas encontra-se emperrada. A porta pode ser forçada com um sucesso em um teste de Força (CD 15). Se o personagem for bem-sucedido, leia o seguinte:

Você coloca seu peso contra a porta e a empurra com toda sua força. Com um som de quebra, as dobradiças abrem caminho e a porta se abre, e você entra tropeçando na sala. Infelizmente, o lugar não tem chão!

O Mestre deve estar atento para o fato de que tentativas para forçar ou quebrar portas são barulhentas, e podem atrair a atenção de monstros próximos. Se o guarda Goblin (encontro 3) for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 14), ele escuta a porta sendo forçada. A reação dele a isso está incluída no encontro 3.

Essa não é propriamente uma armadilha, sendo mais uma posição infeliz para um terreno enfraquecido. Os Orcs e Goblins sabem de sua existência. Por esse motivo a porta está emperrada - ninguém mais entra ali.

Para prevenir a queda no fosso, o personagem que arrombou a porta deve fazer um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15). Se falhar, ele irá cair no fosso e sofrer 1d6 de dano devido à queda.

O fosso tem apenas 3 metros de profundidade, e, portanto escalá-lo é fácil (CD 5). Não há nada de valor ou que desperte o interesse ali. O lugar está completamente vazio.

3. Bela Adormecida (NE 1)

À medida que vocês alcançam o canto do corredor, vocês percebem um humanóide de pele amarela cheia de verrugas dormindo numa alcova na parede oeste. Ele está usando uma armadura de couro e tem sua espada descansando ao seu lado.

O guarda Goblin está fazendo exatamente o contrário do que lhe foi ordenado: ele caiu no sono em seu posto (-6 em testes de Ouvir).

Se os jogadores se aproximarem sem tomar cuidado, ele pode acordar e atacar.

Se os personagens arrombaram a porta (no Encontro 1) e foram ouvidos pelo Goblin, ele agora estará se escondendo na alcova pronto para emboscá-los. Os personagens devem fazer um teste resistido (Esconder-se/Procurar) contra o Goblin. O Goblin irá atacá-los quando os jogadores passarem.

Goblin, humanóide pequeno (1): ND ¼, Tamanho pequeno (1 m de altura); DV 1d8; 4 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +1 pelo tamanho, Couro Batido); Ataques: +1 corpo a corpo (Espada Curta 1d6 -1); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Goblin.

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +4 e Observar +3; Prontidão.

Pertences: Couro Batido e uma Espada Curta (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

4. Sala dos Guardas (NE 1)

Se um personagem colocar o ouvido junto à porta e for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 10), leia o seguinte texto:

Vocês podem ouvir um som baixo e áspero e um murmúrio vindo do outro lado da porta.

Essa é a Sala dos Guardas quando não estão em serviço. Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

No centro dessa sala há uma velha mesa. Dormindo num colchão de palha sujo no canto a noroeste está outro Goblin.

Se um personagem for bem-sucedido em um teste de Observar (CD 10) eles podem ver uma pequena caixa de madeira sob a mesa. Se os personagens entrarem de maneira descuidada, o Goblin pode despertar e atacá-los (-6 em testes de Ouvir devido a ele estar dormindo).

Goblin, humanóide pequeno (1): ND ¼, Tamanho pequeno (1 m de altura); DV 1d8; 4 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +1 pelo tamanho, Couro Batido); Ataques: +1 corpo a corpo (Espada Curta 1d6 -1); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Goblin.

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +4 e Observar +3; Prontidão.

Pertences: Couro Batido e uma Espada Curta (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

Se os personagens não virem a caixa, um teste de Procurar (CD 10) irá revelar a existência dela. A caixa contém 1 peça de ouro (PO) e um pequeno rato.

As salas 3, 4 e 5 são todas muito similares em aparência.

5. Barracões (NE 1)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte texto:

Há uma mesa no centro desta sala. Na mesa está uma vela acesa e, próximo a ela, uma caixa de madeira. Existe um colchão de palha apodrecido no canto a noroeste, mas não há nenhuma criatura na sala.

A caixa não está trancada. Se os personagens tiverem sucesso em um teste de Ouvir (CD 10) eles podem escutar um som fraco de um arrastar vindo de dentro.

Dentro da caixa está uma das cobras de estimação do guarda Goblin. A cobra irá atacar qualquer um que abrir a caixa.

Cobra, víbora miúda (1): ND 1/3; Tamanho miúdo (30 cm de comprimento); DV 1/4d8; 1 PV; Inic. +1 (+3 Des); Desl. 4,5 m, 4,5 m escalando, 4,5 m nadando; CA 17 (+3 Des, +2 pelo tamanho, +2 natural); Ataques: +5 corpo a corpo (mordida - não causa dano (veneno); AE: Veneno; QE: Faro; Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2.

Idiomas Conhecidos: nenhum. *Perícias e Talentos*: Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +18, Ouvir +8 e Observar +8; Acuidade com Arma (mordida).

Ataque Especial: Veneno: Fortitude (CD 11). dano inicial e secundário, 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Pertences: nenhum (ver o Livro dos Monstros, Apêndice 1 para maiores informações sobre cobras).

No fundo da caixa está uma chave de bronze com o número 99 gravado. Esta é uma das chaves utilizadas para abrir a arca do tesouro do Feiticeiro.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por ter encontrado a chave.

6. Barracões Orc (NE 1)

Peça aos jogadores um teste de Ouvir (CD 10). Caso tenham sucesso, leia o texto abaixo:

Vocês podem ouvir um cantar e risadas horríveis vindos de trás da porta.

Se alguém abrir a porta, leia o texto abaixo:

Esse quarto é sujo e revirado. Um colchão de palha se encontra em um dos cantos. No centro da sala há uma mesa de madeira onde uma vela queima, iluminando o recinto. Sentados à mesa estão duas criaturas de pele cinzenta vestindo armaduras de couro. As criaturas estão segurando canecos, e a julgar pela maneira como eles estão balançando, devem estar cheios de cerveja. Embaixo da mesa está uma pequena caixa de madeira.

Os Orcs estão de folga, apreciando uma caneca de cerveja. Os Orcs sofrem uma penalidade de -4 nos seus testes de Observar porque estão ligeiramente bêbados. Essas penalidades estão refletidas nas estatísticas das criaturas. Se os Orcs tomarem conhecimento de que os personagens entraram na sala, eles irão atacar.

Orc, humanóide médio (2): ND ½ (cada); Tamanho médio (1,85 m de altura); DV 1d8; 7, 6 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (Brunea), base 9 m; CA 14 (Brunea); Ataques: +4 corpo a corpo (Espada Longa 1d8 +4); Tend. CM; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 17, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Orc.

Perícias e Talentos: Ouvir -2 e Observar -2; Prontidão.

Pertences: Brunea e uma Espada Longa cada (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Orcs).

A pequena caixa de madeira possui dobradiças rústicas. Há uma pequena placa de latão na tampa, onde está escrito "Ferrigo Di Maggio".

A caixa contém um livro com capa de couro e uma pequena sacola de roupas com um anel dentro.

O nome do livro é "Fogo do Dragão" e está escrito em língua comum. O livro conta a vida de Ferrigo Di Maggio como um aprendiz de mago, trabalhando na cidade para um mago sábio e amigável chamado Zanzil. Infelizmente, Zanzil foi traído e assassinado pelo poderoso Feiticeiro que vive na Montanha do Cume de Fogo.

O único sucesso na vida do aprendiz foi criar um anel mágico de resistência (menor) ao fogo (consulte o Livro do Mestre, Capítulo 8, Anéis para maiores informações) para ajudá-lo a matar o Dragão que protege o Feiticeiro da Montanha do Cume de Fogo.

Ferrigo Di Maggio se aventurou nessa Montanha, mas encontrou uma morte fora de hora nas mãos dos Orcs. Tudo o que sobrou da sua jornada é aquela caixa e seu conteúdo. Os Orcs não falam ou lêem a língua comum ou a caixa estaria melhor guardada.

7. Câmaras de Grishak (NE 4)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 5) quando alcançarem a porta. Se forem bem-sucedidos eles podem ouvir um chicote estalando, alguns gritos e alguém choramingando. Se os personagens conhecerem a língua Orc, eles podem entender os gritos que dizem: "onde está a chave, seu idiota!".

Essa sala pertence à Grishak, o Orc líder da Montanha. Grishak passou muitos anos como empregado do Feiticeiro. Ele é temido e respeitado entre as fileiras dos Orcs e Goblins.

Se qualquer um abrir a porta leia o seguinte:

Há uma grande e rígida mesa e cadeira posicionadas no centro da sala. Um enorme Orc usando uma cota de malha e brandindo um longo chicote de couro com a mão erguida está em pé no canto a noroeste. Encolhendo-se abaixo do Orc está um Goblin, muito menor em tamanho. O Goblin choraminga enquanto o Orc o acerta continuamente com o chicote.

Contra a parede norte, perto de onde a punição está acontecendo, há uma arca de madeira.

O pobre servo Goblin está sendo punido por ter perdido a chave para a arca de Grishak. A chave foi perdida do lado de fora da masmorra.

Se Grishak ou o Goblin notarem a presença dos personagens eles irão atacar. Ambos sofrem uma penalidade de -2 em testes de Observar e Ouvir porque estão muito envolvidos em suas próprias ações. Essa penalidade já está refletida nas estatísticas abaixo:

Grishak, Guerreiro Orc (2º nível): ND 2; Tamanho médio (1,80 m de altura); DV 2d10+2; 21 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (Cota de Malha), base 9 m; CA 18 (+2 Des, Cota de Malha +1); Ataques: +8 corpo a corpo (Chicote 1d2 +4), +7 corpo a corpo (Espada Longa 1d8 +4); Tend. CM ; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 18, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 7.

Idiomas Conhecidos: Orc.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Ouvir +2, Furtividade +1, Observar +1; Esquiva, Foco em Arma (Chicote), Foco em Arma (Espada Longa).

Pertences: Cota de Malha +1, Espada Longa e Chicote obra-prima (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Orcs).

Goblin, humanóide pequeno (1): ND ¼, Tamanho pequeno (1 m de altura); DV 1d8; 4 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +1 pelo tamanho, Couro Batido); Ataques: +1 corpo a corpo (Espada Curta 1d6 -1); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Goblin.

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +4 e Observar +3; Prontidão.

Pertences: Couro Batido e uma Espada Curta (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

Armadilha: Há uma armadilha com um dardo envenenado na fechadura da arca. Qualquer um que mexer nela (sem a chave apropriada) ou mover a arca aciona a armadilha a menos que os personagens sejam bem-sucedidos em encontrá-la e desarmá-la.

Armadilha do dardo envenenado: ND 2; +8 à distância (Dardo: 1d4 + veneno); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20). *Veneno de aranha média*: Fortitude (CD 14); dano inicial 1d4 pontos de Força; dano secundário 1d6 pontos de Força (ver o Livro do Mestre, Capítulo 3, tabela 3-16: Venenos para maiores informações).

A Arca contém: uma Poção da Invisibilidade (com rótulo escrito em Comum), 25 peças de ouro e luvas pretas de seda não-mágicas (valor 5 PO).

8. A Cozinha (NE 2)

Peça aos jogadores para fazerem um teste de Ouvir (CD 10). Se tiverem sucesso, leia o seguinte:

Vocês podem ouvir sons de uma conversa vindo do outro lado da porta.

Qualquer personagem que falar língua Orc irá entender que diversos Orcs estão discutindo sobre quem irá mastigar a carne dos ossos dos ratos após a refeição.

Caso alguém abra a porta, leia o seguinte:

Esse recinto tem uma grande mesa com oito cadeiras posicionadas ao seu redor no centro da sala. Há um aquecedor e alguns barris na parede ao sul.

Cinco Orcs estão sentados ao redor da mesa. Todos estão apontando e discutindo sobre a panela ao centro.

Os Orcs sofrem uma penalidade de -2 para testes de Observar ou Ouvir devido à sua discussão. Essa penalidade já consta nas estatísticas das criaturas.

Se os Orcs notarem a presença dos personagens, eles irão atacar.

Orc, humanóide médio (5): ND ½ (cada); Tamanho médio (1,85 m de altura); DV 1d8; 7, 6, 8, 5 e 6 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (Brunea), base 9 m; CA 14 (Brunea); Ataques: +4 corpo a corpo (Espada Longa 1d8 +4), +4 corpo a corpo (Espada Curta 1D6+4); Tend. CM; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 17, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Orc.

Perícias e Talentos: Ouvir -2 e Observar -2; Prontidão.

Pertences: Três dos Orcs possuem Brunea e uma Espada Longa cada. Os outros dois possuem Brunea e uma Espada Curta cada (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Orcs).

Se qualquer personagem procurar alguma coisa na sala e for bem sucedido em um teste de Procurar (CD 10) eles encontram uma sacola de couro de 1 metro de comprimento sob a janela de servir.

Dentro da sacola está um magnífico Arco Curto e uma única flecha branca. A inscrição na sacola diz "o que dá o sono aqueles que nunca o podem ter..."

O Arco Curto é um arco mágico Anti-Criatura +1/+3 (+2d6) contra Mortos-Vivos (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Descrição das Habilidades Especiais de Armas Mágicas para maiores informações).

A flecha é uma Flecha da Morte contra Mortos-Vivos (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Armas Específicas para maiores informações).

Dê 2 pontos de Sorte para o grupo por terem encontrado o arco mágico e a flecha.

9. A Cela da Prisão (NE 1/5)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 5). Se passarem no teste, leia o seguinte:

Vocês ouvem alguém dentro da sala gritando por ajuda!

A porta está trancada.

O Mestre deve estar atento para o fato de que forçar ou quebrar portas é uma ação barulhenta, e pode atrair a atenção de monstros nos arredores. Se os dois Goblins (do encontro 11) forem bem sucedidos em um teste de Ouvir (CD 12), eles irão ouvir a porta sendo forçada e irão sair para investigar.

Se alguém abrir a porta, leia o seguinte:

Assim que a porta é aberta, um fedor nauseante alcança suas narinas. A sala está imunda. O chão está coberto por ossos, vegetação podre e lama. Um homem vestindo trapos, com uma longa barba e cabelos desgrenhados e grisalhos investe contra vocês gritando. Em sua mão, ele tem a perna quebrada de uma cadeira.

Essa é uma cela de uma prisão. O homem no interior é Aaron D'gar, um aventureiro que adentrou a Montanha há muitos anos em busca do tesouro do Feiticeiro.

Aaron foi capturado por um Orc que atendia pelo nome de Grishak e foi jogado nessa cela. Aaron tem estado aqui por tanto tempo que os Orcs e Goblins passaram a olhar para ele mais como um bicho de estimação do que como um prisioneiro.

Os anos passaram muito lentos para Aaron. Ele está mais do que farto de sua vida de cativo e decidiu que hoje é o dia em que irá buscar sua liberdade. Quando a porta abrir, tendo chegado ao limite após anos de maus tratos e negligências, ele ataca pensando que seus carrascos Orcs retornaram.

Personagens que pensarem rápido podem lidar com Aaron sem matá-lo. Se um personagem tentar acalmar Aaron, ele deve fazer um teste de Carisma (CD 15). Se passar no teste, Aaron irá parar, cair de joelhos e começar a chorar. Ele passa os próximos minutos agradecendo ao grupo por tê-lo resgatado. Aaron conta sua história aos personagens e então se despede.

O único conselho que ele dá aos personagens é o seguinte: no final do corredor existem duas alavancas. Para abrir a porta corrediça, eles devem puxar a alavanca da direita. A outra alavanca contém uma armadilha.

Aaron D'gar, guerreiro humano (1º nível): ND ¼; Tamanho médio (1,72 m de altura); DV 1d10 -3; 1 PV; Inic. -1; Desl. 9 m; CA 9 (-1 Des); Ataques: -2 corpo a corpo (perna de mesa 1d4 -3); Tend. LN; TR Fort -1, Ref -1, Von +0; For 5, Des 8, Con 4, Int 11, Sab 10, Car 10.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Pertences: Farrapos e uma perna de uma mesa.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte se eles descobrirem qual alavanca devem puxar.

A cela onde Aaron é prisioneiro não tem nada de útil.

10. A Despensa de Armas (NE 0)

A porta está trancada.

O Mestre deve estar atento para o fato de que qualquer tentativa de forçar ou quebrar portas são barulhentas e podem atrair a atenção de monstros nos arredores. Caso os dois Goblins (no encontro 11) forem bem-sucedidos em um teste de Ouvir (CD 9), eles irão escutar a porta sendo forçada e virão investigar o local.

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Uma tocha ilumina essa sala. Armas e armaduras de diversos tipos estão nas estantes ou penduradas em ganchos pelas paredes. Cestos cheios de dardos e flechas se encontram na parede ao norte.

Pendurado do lado oposto dessa sala está um escudo circular com uma lua crescente dourada no seu centro.

Uma inspeção rápida, utilizando a perícia Avaliação (CD 10), determina que essas armas não são obras-primas, mas estão em bom estado para o uso.

O escudo pendurado na parede ao fundo é um Escudo Pequeno de Aço +1 e pertencia a alguém chamado Aaron D'gar.

Armas:		
Espadas longas		5
Espadas curtas		5
Espada Bastarda		1
Espada Larga	1	
Machadinha		5
Arcos Curtos		5
Dardos		10
Flechas		200
Armaduras:		
Couro (médio)		2
Couro Batido (médio)		1
Escudo Pequeno de Aço		1
Camisão de Cota de Malha (médio)		1

11. Câmara de Tortura (NE 1)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 5). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Por detrás da porta, vocês podem ouvir urros de agonia.

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Essa sala parece ser algum tipo de câmara de tortura com vários utensílios e instrumentos pendurados nas paredes. No centro do lugar, dois Goblins agem como que endemoniados com um anão, que está amarrado a um gancho no teto pelos pulsos. Os dois Goblins estão cortando e apunhalando cruelmente o anão, que solta seu último grito. Ele então cai em silêncio, sua cabeça pendendo sobre o peito.

Essa é uma câmara de tortura dos Goblins. Dois Goblins estão tentando obter informações de um Anão que foi encontrado vagando pelas partes mais profundas da masmorra. O Anão morre durante o interrogatório e não pode ser revivido por nenhum meio.

Se os Goblins virem os intrusos, eles irão atacar.

Goblin, humanóide pequeno (2): ND ¼, Tamanho pequeno (1 m de altura); DV 1d8; 4, 4 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +1 pelo tamanho, Couro Batido); Ataques: +1 corpo a corpo (Espada Curta 1d6 -1); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Goblin.

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +4 e Observar +3; Prontidão.

Pertences: Couro Batido e uma Espada Curta (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

Se os personagens revistarem os Goblins, eles encontram um pedaço de queijo com um aroma forte. O queijo terá significado no encontro 18 (Ratos Atrozes).

12. Porta Corrediça (NE1)

Uma enorme porta corrediça bloqueia o corredor. Na parede oeste existem duas alavancas.

Armadilha: A alavanca da esquerda é na verdade uma lâmina de espada coberta com cera negra para fazê-la parecer com uma alavanca. A espada é muito afiada, e puxar essa lâmina disfarçada causará um corte profundo. Se algum personagem sofrer dano pela alavanca falsa, ele sofre uma penalidade de -2 em quaisquer ações que envolvem a mão machucada até que a mesma esteja curada.

Armadilha de Alavanca Falsa: ND 1; sem jogada de ataque (1d4 de dano); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (DC 15).

Ao puxar a alavanca da direita, a porta corrediça funciona normalmente.

13. Caverna dos Ogros (NE 2)

Um Ogro vive nesta Caverna. Se o Ogro tiver sucesso em um teste de Ouvir (CD 10) ele irá escutar os jogadores se aproximando (a menos que eles estejam se movendo furtivamente - nesse caso é necessário fazer um teste resistido) e se prepara para atacá-los. Se ele falhar, os personagens irão encontrá-lo sentado no chão da sua caverna se alimentando de um animal morto.

Caso o Ogro seja bem-sucedido em um teste de Observar (CD 10) ele avista os personagens e ataca.

Ogro, gigante grande: ND 2; Tamanho grande (2,85 m de altura); DV 4d8 +8; 22 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 9 m; CA 16 (-1 Des, -1 pelo tamanho, +5 natural, Gibão de Peles); Ataques: +8 corpo a corpo (Clava Grande enorme 2d6 +7); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 3 m; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +0, Von +1; For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.

Idiomas Conhecidos: Gigante.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Ouvir +3, e Observar +2; Foco em Arma (Clava Grande).

Pertences: Gibão de Peles, clava grande e uma corrente com uma chave em volta do pescoço (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Ogros).

A caverna do Ogro não tem nada de valor, mas o Ogro possui uma chave de bronze com o número 9 gravado nela em uma corrente ao redor do seu pescoço. Essa chave não é uma das usadas para abrir a arca do Feiticeiro nem tem qualquer outro uso durante essa aventura.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por terem encontrado a chave.

14. Diminuindo, diminuindo

Esta passagem é muito mais estreita do que as outras. Após 6 metros, o corredor começa a ficar menor e os personagens humanos têm de se inclinar se querem continuar.

Armadilha: Uma magia *Boca Encantada* será disparada se qualquer um passar dentro de uma área de 5 metros da rocha onde a magia foi conjurada. Não há nenhum outro efeito.

Boca Encantada: ND 0; sem jogada de ataque (não causa dano); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27).

Se a armadilha não for detectada, leia o seguinte:

O corredor fica tão baixo que, para que se possa continuar, vocês devem caminhar agachados. Ao fazerem isso, vocês ouvem uma risada profunda ressoando.

Após mais 6 metros, o corredor se torna tão baixo que ninguém mais consegue passar. Ele termina 6 metros adiante.

15. Tropeçando em um Troll? (NE 6)

À frente dos personagens, a passagem vira para o norte, mas eles podem ver que ela dá um beco sem saída. A parede norte tem algumas marcas estranhas nela.

Armadilha: A área de 1,5 metros de largura por 3 metros de comprimento no final do corredor é um fosso coberto que funciona como uma armadilha.

Armadilha do Fosso (6 metros de profundidade): ND 1; sem jogada de ataque (2d6 de dano); Reflexos (CD 20) para evitar; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

As marcas na parede são ilegíveis e insignificantes. Servem apenas como distração para o fosso.

Se os personagens caírem ou descerem até o fundo do fosso, leia o seguinte:

O fosso é na verdade uma caverna natural. Observando ao redor, vocês podem ver um corredor bastante rústico que leva ao norte e uma alcova ao sul.

Ao mesmo tempo em que os personagens recolhem seus pertences, uma sombra se move dentro da alcova chama a atenção deles.

A alcova é o lar de um Troll das Cavernas. Ele escutou a comoção do lado de fora de sua casa e ataca os intrusos logo que os vê.

Troll das Cavernas de Titan, humanóide médio: ND 1; Tamanho médio (1,82 m de altura); DV 3d8 +6; 20 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques: +5 corpo a corpo (2 garras 1d4 +3) e +0 corpo a corpo (mordida 1d4 +1); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +2, Von +1; For 17, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Idiomas Conhecidos: Troll.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Ouvir +0, Saltar +6 e Observar +0; Ataque Poderoso.

Pertences: nenhum (ver Apêndice 1 - Novos Monstros para maiores informações sobre Trolls de Titan)

16. Os Ratos Atrozes (NE 1)

Se um personagem colocar o ouvido junto à porta e for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 12), ele pode ouvir um arranhar vindo de dentro da sala.

Se qualquer personagem abrir a porta, leia o seguinte:

Três enormes ratos medindo 1,2 metros andam pela sala roendo ossos velhos espalhados pelo chão. Os ratos reúnem-se e se voltam para vocês quando a porta é aberta. A julgar pelo couro esfarrapado dos animais, eles parecem ser guerreiros.

Se os personagens jogarem qualquer pedaço de queijo (que encontraram na câmara de tortura) nesta sala, os ratos correm atrás dele e começam a disputá-lo. Os personagens podem então passar rapidamente através dessa área sem tem de lutar, se assim quiserem.

Em caso contrário, os Ratos Atrozes os atacam tão logo os personagens entrem na sala.

Rato Atroz, animal pequeno (3): ND 1/3 (cada); Tamanho pequeno (0,75 m de comprimento); DV 1d8 +1; 4, 8 e 6 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 12 m, 6 m escalando; CA 15 (+13 Des, +1 pelo tamanho, +1 natural); Ataques: +4 corpo a corpo (mordida 1d4); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Doença; QE: Faro; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +5, Von +3; For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Idiomas Conhecidos: Nenhum;

Perícias e Talentos: Furtividade +6; Acuidade com Arma (mordida)

(ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Rato Atroz)

17. Covil do Gigante (NE 7)

Qualquer personagem que passar em um teste de Ouvir (CD 12) pode escutar sons de mordidas vindos da caverna à frente.

A passagem continua a se abrir, e vocês percebem que ela se transforma em uma enorme caverna natural.

Se os personagens adentrarem na caverna, leia o seguinte:

Logo que entram na caverna, vocês distinguem uma imensa figura sentada junto a uma enorme mesa. O homem parece medir mais de 3 metros de altura e está absorto na refeição que está comendo.

Além da enorme mesa com duas cadeiras (em uma das quais o gigante está sentado), junto a uma das paredes da caverna está também um colchão de palha e um couro de um animal enorme que o gigante deve estar usando como cobertor. Ao lado dessa cama improvisada está uma enorme clava de pedra. No canto oposto da caverna, uma fogueira queima abaixo de um buraco no teto. Parece que não há nenhuma outra saída da caverna.

Se os personagens decidirem entrar nessa sala sem serem notados, eles devem fazer um teste resistido (Ouvir/Furtividade) contra o gigante.

Se o gigante os escutar, ele ataca primeiramente arremessando um porco inteiro neles (+5 ataque à distância, 1d6+6 de dano) e então com a sua clava mais próxima.

Roark, gigante da caverna: ND 5; Tamanho grande (3, 32 m de altura); DV 8d8 +16; 42 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 12 m; CA 16 (-1 Des, -1 pelo tamanho +8 natural); Ataques: +13/ +8 corpo a corpo (Clava Grande enorme 2d6 +9), +12/ +7 corpo a corpo (pancada 1d6 +6) e +5/ +0 à distância (arremesso de pedra 1d10 +6);

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 3 m; QE: Sensibilidade à Luz; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +1, Von +2; For 22, Des 9, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 7;

Idiomas Conhecidos: Gigante.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se -1, Ouvir +2 e Observar +2; Trespassar, Ataque Poderoso e Foco em Arma (Clava Grande).

Pertences: Clava grande.

Se os personagens matarem o Gigante ou passarem por ele sem serem notados, eles encontram uma bolsa contendo 80 PO e um anel de ouro (não-mágico) equivalente a 300 PO no colchão.

18. Um Rio Subterrâneo (NE 3)

A passagem segue em direção ao norte. À sua frente, vocês podem ouvir o som de um rio subterrâneo. O ar fica mais fresco e ameno. A passagem se abre em uma margem extensa. A correnteza é rápida e corre para leste.

Essa caverna é o lar de um Verme da Areia Gigante. A criatura está escondida na areia e irá atacar no momento mais oportuno.

Verme da Areia Gigante, monstro grande: ND 3; Tamanho grande (4,62 m de comprimento); DV 5d10 +15; 40 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 6 m, 6 m escavando; CA 18 (+1 Des, -1 pelo tamanho, +8 Natural); Ataques: +8 corpo a corpo (mordida 2d6 +5); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 3 m; AE: Agarrar Aprimorado; QE: Sentido Sísmico e Faro; Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +2; For 20, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 10, Car 6.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Esconder-se +0* (ver Apêndice 1 - Novos Monstros para maiores informações)

Os personagens podem tentar apenas ou nadar o rio correnteza abaixo ou atravessá-lo. É impossível nadar correnteza acima. Se os personagens forem bem-sucedidos em um teste de Natação (CD 15), eles podem chegar à praia tanto na área 33 ou 34. Caso os jogadores falhem no teste, eles irão ser jogados na praia da área 34 antes que se afoguem.

Se os personagens que estiverem nadando decidirem não parar na área 34 e continuarem no rio, eles serão arrastados cada vez mais para o interior da Montanha, onde o túnel fica mais baixo e diminui até que não haja mais espaço para o ar. Nesse ponto, os personagens irão se afogar.

19. Câmara de Gás (NE 10)

A porta para esse recinto está aberta. Se os personagens olharem para dentro, leia o seguinte:

Essa sala tem as paredes de rocha desnuda. Na parede oposta está pendurada uma chave dourada. Parece não haver nenhuma outra saída do lugar.

Armadilha: Todo o chão é uma placa de pressão. Tão logo algo a acione, a porta se fecha com força e gás venenoso começa a encher a sala. A porta não está trancada e abre pelo lado de fora. Se os personagens saírem correndo do lugar imediatamente eles precisam fazer um teste de Fortitude (CD 18) para evitar os efeitos do gás. Caso permaneçam na sala, devem fazer um teste de Fortitude a cada rodada até que eles caiam.

Armadilha de Gás Venenoso: ND 10; sem jogada de ataque (Veneno); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 25). *Vapor queimado de othur*: Inalado; Fortitude (CD 18); dano inicial -1 Con (permanente), dano secundário 3d6 Con (ver Livro do Mestre , Capítulo 3, Tabela 3-16: Venenos).

A chave dourada tem o número 125 gravado nela. Esta não é uma das chaves que servem para abrir a arca do tesouro do Feiticeiro - nem sequer tem qualquer uso nessa aventura.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por ter encontrado a chave.

20. Quer uma mãozinha? (NE 2)

Caso qualquer personagem abra essa porta, leia o seguinte:

O chão dessa sala é imensamente decorado. Uma inspeção mais atenta revela padrões repetidos de estrelas e mãos atravessando a área inteira do piso. Ambos os desenhos são grandes o suficiente para que se fique em cima deles. Na extremidade norte do recinto existe uma porta.

Armadilha: Se qualquer um pisar nos azulejos em formato de mão do chão, as 14 mãos ganham vida e atacam as pessoas que ativaram a armadilha.

Os personagens devem fazer dois testes de Equilíbrio (CD 8) para conseguirem atravessar a sala sem tocar em nenhuma mão. A armadilha volta a funcionar novamente após 24 horas.

Os personagens podem decidir não evitar nem as mãos nem as estrelas. Se os personagens adentrarem com firmeza a sala por cima dos padrões do piso, eles devem fazer dois testes de Sorte (CD 10) para evitarem pisar em uma mão e acionar a armadilha.

Armadilha das 'Mãos Animadas' mágicas: ND 2; Procurar (CD 20), Operar Mecanismo (CD 22).

Objeto Animado (Mão), construto minúsculo (14): ND ½ cada; Tamanho minúsculo (30 cm de comprimento); DV ½d10; 2 PV cada; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 12 m; CA 14 (+2 Des, +2 pelo tamanho); Ataques: +1 corpo a corpo (pancada 1d3 -1); Face/Alcance: 0,75 m por 0,75 m/ 0,75 m; Tend. N; TR Fort +0, Ref +2, Von -5; For 8, Des 14, Con --, Int --, Sab 1, Car 1.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Nenhum.

Pertences: Nenhum

(ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Objetos Animados, minúsculos)

21. O Homem das Apostas

Se alguém abrir a porta, leia o seguinte a eles:

A porta se abre e revela uma sala belamente mobiliada. As paredes estão cobertas com estantes enormes cheias de livros. Em frente à vocês existe uma grande mesa de carvalho na qual está sentado um velho com uma cavanhaque comprido e cinzento. Em cima do ombro do velho está uma pequena criatura alada. Ela mede 9 cm de altura e parece um pequeno demônio.

O homem não diz nada, mas acena para que sentem.

O recinto é iluminado por uma lanterna pendurada no teto.

Os habitantes da Montanha conhecem o velho homem como sendo o Bibliotecário. Seu animal de estimação, que o acompanha em todos os lugares, é um Gremlin Alado (ver apêndice 1 - Novos Monstros).

O bibliotecário não está interessado em combater os personagens - apenas em ganhar algum dinheiro deles.

Se um dos personagens sentar-se à frente dele, leia o seguinte:

A medida que vocês se aproximam do assento, a criatura no ombro do velho começa a falar ansiosamente. Uma vez que alguém senta, o velho homem fala.

"Aceita um jogo com uma aposta"? Ele pergunta,

colocando algumas moedas de ouro sobre a mesa, próximas a ele, e dois dados de osso entre vocês dois.

"As regras são simples", ele explica. "Você aposta ouro e sua jogada de dados tem de ser maior do que minha. Se você vencer, fica com o dinheiro. Se perder, eu fico com ele. Entendido?"

O jogo é simples assim. O personagem pode apostar até 5 moedas de ouro que sua rolagem de dados será maior do que a do bibliotecário. Em caso de empate, o dinheiro é dividido ao meio e adicionado à próxima aposta. Apenas um personagem pode jogar de cada vez, e podem parar a qualquer momento.

O bibliotecário é sempre cortês e polido, mas não irá revelar nada sobre o seu passado ou sobre os segredos da Montanha.

Se os personagens forem de alguma maneira hostis ou ameaçarem o bibliotecário, ele ordena que o Gremlin Alado ataque. Enquanto os personagens estiverem envolvidos no combate, o bibliotecário tentará escapar através de uma porta secreta escondida por entre os livros. A porta secreta leva a uma única sala de 1,5 m por 1,5 m que Maracc utiliza para se esconder. Não há nada nessa sala secreta.

Maracc (o bibliotecário), ladrão humano (4º nível): ND 4; Tamanho médio (1,65 m de altura); DV 4d6+4; 18 PV; Inic. +4 (+4 Des); Desl. 9 m; CA 14 (+4 Des); Ataques: +4 corpo a corpo (Adaga 1d4 +1); Tend. LM; TR Fort +2, Ref +8, Vont +3; For 12, Des 19, Con 13, Int 15, Sab 14, Car 13.

Idiomas Conhecidos: Abissal, Comum, Orc.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +7, Blefar +7, Esconder-se +7, Ouvir +7, Furtividade +7, Abrir Fechaduras +7, Sentir Motivação +7 e Observar +2; Ambidestria, Esquiva, Foco em Perícia (Esconder-se).

Equipamento: Bolsa de dinheiro com 25 PO.

Para encontrar a porta secreta, extremamente escondida, os personagens precisam ter sucesso em um teste de Procurar (CD 50).

Os livros na biblioteca são todos muito velhos e empoeirados. A maioria é escrita em línguas há muito esquecidas.

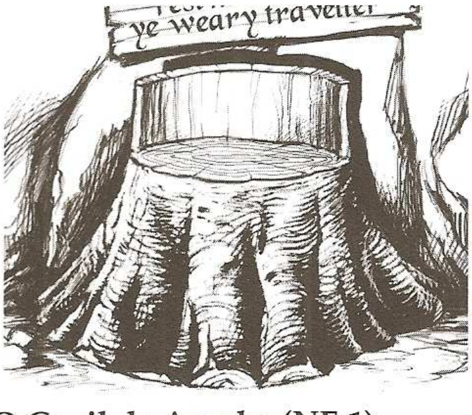
Se um personagem for bem-sucedido em um teste de Avaliação (CD 20), ele irá perceber que apenas quatro dos livros tem um valor entre 10 e 100 (1d10x10) peças de ouro cada (desde que vendidos ao colecionador apropriado, é claro) e pesam 0,5 kg cada. O resto dos livros não tem valor algum.

22. Descanse aqui...

À sua frente está um banco feito de madeira sólida. Em um aviso sobre o banco está escrito: "Descansa aqui, cansado errante".

O banco é encantado. Qualquer um que sentar nele tem sobre si lançada uma magia *Curar Ferimentos Leves* (1d8 +1 pontos). O poder do banco irá funcionar apenas três vezes ao dia.

Nenhuma magia de cura é lançada se alguém sentar no banco e não necessite de cura no momento.



23. O Covil da Aranha (NE 1)

O corredor se abre e revela uma grande caverna natural. A caverna é o lar de uma Aranha. A aranha vive entre as estalactites no teto e se esconde até que apareça a oportunidade de atacar.

Caso os personagens entrem na caverna, leia o seguinte:

A caverna é lindamente decorada com estalagmites e estalactites multicoloridas. Pingos d'água caem do alto formando pequenas poças no chão.

Qualquer um que tiver sucesso em um teste de Procurar (CD 10) irá encontrar um par de botas novas em folha no chão na parte de trás da caverna. Leia o seguinte aos personagens:

As botas são magníficas em seu feitio: couro negro com animais finamente bordados nas laterais.

As botas são amaldiçoadas e são chamadas de Botas da Sola Soberana (ver Apêndice 2 - Novas Mágicas). Uma vez que as botas sejam vestidas e atadas, elas grudam no chão como Cola Soberana (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8). Quem a vestiu fica impossibilitado de andar usando as botas até que ambas sejam desatadas e os pés sejam removidos delas.

A Aranha irá se esconder até que algum personagem coloque as botas e então irá atacar a pessoa que estiver incapaz de se mexer (o personagem perde o seu bônus de Destreza na Classe de Armadura enquanto estiver usando as botas). Se nenhum dos personagens decidir usar as botas, a Aranha irá atacá-los por trás enquanto estiverem deixando o lugar.

Aranha Monstruosa média: ND 1; Tamanho médio (1,70 m de altura); DV 2d8 +2; 11 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 6 m, 6 m escalando (12 m, 9 m escalando na teia); CA 14 (+3 Des, +1 natural); Ataques: +4 corpo a corpo (mordida 1d6 e veneno); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5m. AE: Veneno, Teia; QE: Inseto; Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +0; For 11, Des 17, Con 12, Int --, Sab 10, Car 2.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Escalar +12, Esconder-se +10, Saltar +0 e Observar +7; Acuidade com Arma (mordida).

Ataque Especial: Veneno: mordida, Fort (CD 14); dano inicial e secundário, 1d4 pontos de Força.

Pertences: Nenhum

(ver o Livro dos Monstros - Apêndice 2 - Insetos, para maiores informações sobre Aranha Monstruosa média).

24. A Loja (NE 5)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 5). Se passarem no teste, eles ouvem sussurros vindos do outro lado da porta.

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Essa sala é mobiliada com uma mesa e uma cadeira, prateleiras e um armário; todos eles já viram dias melhores. Pratos, tigelas e centenas de livros velhos ocupam as prateleiras. No meio desse amontoado, está sentado um velho homenzinho em uma toga branca imunda, embalando-se em sua cadeira de balanço. O velho homem está cantarolando feliz para si mesmo. Seus olhos se fixam em vocês assim que a porta é aberta, embora ele pareça muito pacífico.

"Bom dia para vocês", ele diz com uma voz alegre.

O nome do velho é Arnor.

Arnor, feiticeiro humano (6º nível): ND 6; Tamanho médio (1,82 m de altura); DV 5d4+10; 25 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 10; Ataques: +2 corpo a corpo (Bordão 1d6-1); Tend. NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +4; For 9, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 14.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +0, Blefar +4, Concentração +9, Esconder-se +0, Ouvir +1, Furtividade +0, Abrir Fechaduras +0, Identificar Magia +8, Observar +1; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Foco em Magia (Encantamento), Magia Penetrante.

Magias Conhecidas (magias diárias 6/7/6/3): Nível 0 - *Pasmar, Detectar Magia, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Consertar, Ler Magias*; 1º nível - *Armadura Arcana, Mísseis Mágicos, Escudo Arcano, Sono*; 2º nível - *Luz do Dia, A Flecha Ácida de Melf*; 3º Nível - *Lentidão*.

Arnor tem mantido essa loja por anos, mas não costuma ver ou falar com muitos compradores (não com os do tipo amigáveis, pelo menos). Sendo ele mesmo um feiticeiro talentoso, Arnor possui os meios para se defender conta ataques (ele irá lembrar a qualquer personagem que for agressivo com ele que sobreviveu sozinho em sua loja no meio dessa masmorra por muitos anos). Freqüentemente ele se utiliza de suas magias, mas se a coisa ficar mais complicada, ele ainda conta com um anel de '*Armazenar magias*'. O anel possui apenas dois espaços para magias e ambos estão ocupados com a magia *Muralha de Energia*.

Tão logo os personagens tentem falar com ele, este os interrompe falando o seguinte:

"Ah, nossa! Estranhos", ele começa. "Bem, entrem. Minha loja está aberta. O que posso lhes oferecer? O que vocês desejam comprar? Vêem alguma coisa de que gostam? Para onde vocês estariam indo? Seria para o sul? Seria para o oeste? Se for para o norte, então vocês precisarão de algumas das minhas velas. São 20 PO, por favor. Caro? Sim, eu sei... Mas vocês sabem o que aconteceu com o preço da cera de vela desde a longa noite escura... Oh, vocês provavelmente não sabem disso porque eu não acho que sejam dessas bandas. Esqueçam... Vocês precisarão delas mais cedo do que pensam..."

As velas são as Velas Azuis de Arnor (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

O Feiticeiro tagarela até que os personagens vão embora, comprem suas velas ou o ataquem. Caso ele seja atacado, ele cria sua *Muralha de Energia* e tenta escapar pela porta.

Arnor não irá fornecer nenhum detalhe do restante da masmorra a menos que alguém compre ao menos 20 PO em equipamento dele. Ele irá então revelar o seu conhecimento (limitado) do local, avisando ao grupo sobre as criaturas nas áreas 25 e 26. Ele pouco sabe sobre o resto da masmorra - apenas que está repleta de criaturas perigosas.

Arnor tem 20 velas mágicas à venda assim como 30 m de corda, 15 tochas, 200 pítons, 4 mochilas, 2 cobertores, 5 sacos de dormir, uma escada de 3 m, 5 lanternas furta-fogo, um pequeno espelho, 4 algibeiras, 25 sacos, 10 pedaços de sabão e 5 pederneiras. Todos os preços são três vezes maiores do que os listados no Livro do Jogador (Capítulo 7, Itens e Serviços).

25. Escuridão... (NE 3)

Um Espírito Lamuriante assombra o recinto.

Caso os personagens entrem na sala utilizando alguma fonte de luz, o Espírito Lamuriante, no momento mais oportuno, conjura uma magia *Escuridão* no centro

do lugar e ataca. Se os personagens não tiverem uma fonte de luz, o Espírito Lamuriante ataca o primeiro que entrar na sala.

Espírito Lamuriante: 20 PV (ver Apêndice 1 - Novos Monstros)

Se os personagens tiverem visitado Arnor, eles podem ter comprado alguma das suas Velas Azuis...

Se uma Vela Azul for acesa, o Espírito Lamuriante irá voltar a assombrar o recinto 2 horas após a vela ter sido removida dali.

26. Fonte da vida (NE 0)

Peça aos personagens um teste de Ouvir (CD 10). Se forem bem-sucedidos, eles conseguem ouvir um suave som de água jorrando no outro lado da porta.

Se a porta for aberta, leia o seguinte:

Esta sala está vazia, exceto por uma fonte ao centro. Não é particularmente uma grande obra - a fonte é um pequeno peixe entalhado e um pequeno jato de água sai de sua boca. Uma placa de madeira pende do peixe, mas a mensagem nela não está escrita em língua Comum.

O aviso está escrito em Goblin. Ele diz "não beba".

Qualquer um de uma tendência não-maligna que beber da fonte tem curados 3d6 pontos de vida e qualquer Sorte perdida é curada. O poder da fonte irá funcionar apenas duas vezes por dia.

Um Goblin uma vez bebeu da fonte e se sentiu extremamente doente. Obviamente, o benefício das águas não cura aqueles de coração mau. Qualquer criatura de tendência maligna que beber da fonte irá tomar 3d6 pontos de dano e perder metade de seus pontos de Sorte atuais.

Os Goblins escreveram a mensagem para alertar outros de sua espécie na área.

27. Escolhe um Elmo... Qualquer Elmo (NE 3)

Essa sala está desocupada. No centro do lugar há uma mesa. Nela estão dois elmos: um de ferro e o outro feito de bronze.

Parece não haver nenhuma outra saída do recinto.

Os dois elmos são mágicos. O Elmo de Ferro dá ao usuário um bônus de +2 em seu valor de Força enquanto o estiver usando.

O Elmo de Bronze é amaldiçoado. O portador não pode remover o elmo sem uma magia *Remover Maldição*. O usuário do Elmo de Bronze amaldiçoado sofre uma penalidade de -2 em sua Força enquanto o estiver usando.

28. Homens das Cavernas (NE 2)

À medida que os personagens se aproximam, eles podem ver uma chama tremeluzindo vindo do interior da caverna provocando sombras nas paredes. A caverna pertence a dois Neandertais. Eles estão dormindo. Caso ouçam os personagens se aproximando (penalidade de -6 em seus testes de Ouvir devido a estarem dormindo), eles irão atacar.

A luz está vindo de sua fogueira.

Se os personagens se aproximarem da caverna sem acordar os Neandertais, leia o seguinte:

A passagem de pedra que vocês seguem se abre para uma caverna natural. No centro dela há uma pequena fogueira. Armas de pedra rudimentares estão ao chão. Dois homens das cavernas dormem no chão de pedra bruta.

Neandertal, humanóide médio (2):ND ½ (cada); Tamanho médio (1,80 m de altura); DV 2d8 +4; 16 e 14 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (Gibão de Peles), base 9m; CA 14 (+1 natural e Gibão de Peles); Ataques: +2 corpo a corpo (Clava 1d6 +1); Tend. CN; TR Fort +5, Ref +0, Von +0; For 13, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Escalar +4 e Saltar +3; Ataque Poderoso.

Pertences: Ambos possuem um Gibão de Peles e uma clava.

29. Morcegos Gigantes (NE 1)

Se os personagens entrarem na caverna, leia o seguinte:

Vocês podem ouvir uma poderosa agitação de uma rápida correnteza. Finalmente, vocês chegam à margem sul de um rio subterrâneo. O rio corre rapidamente para o leste.

Qualquer personagem que fizer um teste de Ouvir (CD 20) pode ouvir o bater de asas. O som pertence a dois Morcegos Gigantes, que estão se aproximando vindos do rio para atacar os personagens. Caso ninguém ouça os Morcegos, as criaturas ganham uma ação parcial por terem surpreendido os personagens.

Morcego Gigante, animal pequeno (2): ND ½ cada; Tamanho pequeno (60 cm de comprimento); DV 1D8; 5 e 4 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m voando (bom); CA 15 (+2 Des, +1 pelo tamanho, +2 natural); Ataques: +2 corpo a corpo (mordida 1d4 -2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m; QE: Percepção às Cegas; Tend. N; TR Fort +1, Ref +2, Von -2; For 6, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 6, Car 5;

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Ouvir +9 e Furtividade +4; Acuidade com Arma (mordida)

(ver Apêndice 1 - Novos Monstros).

Caso algum personagem obtenha sucesso em um teste de Observar (CD 20), eles vêem uma espada cintilante caída no leito do rio, vários passos adentro. A espada é uma Espada Curta mágica +1.

Os personagens podem apenas tentar nadar a favor da correnteza ou atravessando o rio. É impossível nadar rio acima. Se os personagens forem bem-sucedidos em um teste de Natação (CD 15), eles poderão chegar à praia na área 34. Se houver qualquer falha em seus testes de Natação, eles acabarão na praia da área 34 antes de se afogarem.

Se os personagens que nadarem decidirem não parar na área 34 e continuarem na água, eles serão levados para mais além no interior da Montanha, onde o teto do túnel ruma de encontro ao rio, não deixando espaço para ar. Nesse ponto, os personagens irão se afogar.

30. Eu Vejo uma Gema (NE 3)

As paredes desse recinto são magníficas Elas são cobertas de um trabalho em pedra ornamentado, que

vai do chão até o teto. Mosaicos e entalhes na pedra dão à sala uma beleza raramente encontrada em masmorras. No canto noroeste da sala está uma enorme estátua de uma criatura de um olho só. Na sua única cavidade do olho há uma enorme jóia cintilante.

A estátua é na verdade um Ciclope de Ferro.

Se qualquer um tocar na estátua ou tentar algo do gênero ela ganha vida e ataca.

Ciclope de Ferro, construto médio: ND 4; Tamanho médio (2,15 m de altura); DV 4d10; 30 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 6 m (não pode correr); CA 20 (-1 Des, +11 natural); Ataques: +10 corpo a corpo (2 pancadas 1D8 +5); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m;

QE: Construto, Redução de dano 5/ +1; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +2, Von +3; For 21, Des 9, Con --, Int --, Sab 11, Car --;

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Nenhum.

Pertences: Nenhum (ver Apêndice 1 - Novos Monstros).

Caso os personagens derrotem o monstro, eles podem facilmente remover a gema (Safira estrela negra - 1000 PO).

Se qualquer personagem revistar o Ciclope de Ferro e for bem-sucedido em um teste de Procurar (CD 18), eles encontram um compartimento secreto por detrás do seu Peitoral de Aço. Dentro do compartimento está uma chave de bronze com o número 111 escrito. Essa é uma das chaves que abrem a arca do tesouro do Feiticeiro.

Conceda 2 pontos de Sorte para o grupo por terem encontrado a chave.

O Mestre deve atentar para o fato de que a gema nesse encontro pode ser utilizada para derrotar o Feiticeiro no encontro 48 e tem importância no encontro 32 (A Galeria).

31. O Nômade (NE 2)

No momento em que o primeiro personagem entrar no lugar, eles ouvem um grito de batalha muito alto por detrás da porta. O Nômade, que é um andarilho dentro da masmorra, ouviu os aventureiros e ataca.

Sarisar, guerreiro humano (2º nível): ND 2; Tamanho M (1,67 de altura); DV 2d10+6; 18 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, Gibão de Peles); Ataques: +6 corpo a corpo (Machado Grande 1d12 +3); TR Fort +6, Ref +2, Von +0; Tend. CN; For 16, Des 15, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 11.

Idiomas Conhecidos: Comum, Gigante.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Saltar +5, Ouvir +0, Furtividade +2, Nadar +7;

Prontidão, Esquiva, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Machado Grande).

Pertences: Machado Grande, Gibão de Peles.

Dentro de uma caixa na sala está um martelo de madeira e 5 estacas de madeira.

32. A Galeria (NE 1)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

A sala é finamente decorada. O chão de mármore foi polido até o ponto de brilho. Em cada uma das quatro paredes brancas está pendurada uma pintura.

Cada uma das pinturas é um retrato com uma pequena placa com um nome presa à moldura. Caso os personagens decidam examinar mais de perto cada uma das pinturas, leia o seguinte:

Os retratos são de magos. A pintura da parede oeste carrega a placa com nome 'Zagor' e vocês percebem que estão observando a figura do Feiticeiro cujo tesouro estão perseguindo. O Feiticeiro foi retratado como sendo muito poderoso de fato. Seu manto parece magnífico, assim como a cadeira com ornamentos incrustados em que ele está sentado. O Feiticeiro está segurando uma pequena gema entre seus dedos indicador e polegar da mão direita.

Armadilha: A primeira pessoa que olhar para a pintura de Zagor é alvo de uma *magia Causar Medo*.

Armadilha do Retrato: ND 0; sem jogada de ataque; magia *Causar Medo*; Vontade (CD 15) anula; Procurar (CD 26), Operar Mecanismo (CD 6).

Qualquer um que olhar para a pintura de Zagor e superar o efeito de *Causar Medo* tem a sensação de que os olhos os estão seguindo ao redor da sala. Se os personagens tiverem encontrado o Ciclope de Ferro (no encontro 21), eles percebem que a gema da cavidade do olho possui uma incrível semelhança com aquela na pintura de Zagor.

Se algum personagem segurar o olho do Ciclope (a gema) em frente ao retrato, peça aos personagens um teste de Observar (CD 5).

Caso sejam bem-sucedidos, eles percebem que a expressão no rosto do Feiticeiro muda para medo.

Os outros magos nas pinturas são Calmar, o Grande; Juradain, o Mago e Suzanian, a Bruxa. Nenhuma dessas pinturas tem valor algum.

Conceda ao grupo 4 pontos de Sorte se conseguirem descobrir a pista para acabar com o Feiticeiro.

33. Bastões e Cordas... (NE 4)

Se alguém abrir a porta, leia o seguinte:

Essa sala tem um piso rústico de pedra, o que torna caminhar nele um tanto estranho. No canto sudoeste existe uma pilha de entulho, basicamente pedras e poeira, embora uma vara de madeira de formato estranho e um pedaço de corda também estejam visíveis.

O pedaço de madeira estranho é apenas o que parece - uma vara estranha em forma de "Y".

A corda parece com uma corda normal, mas é um objeto animado. Se um personagem a pegar, ela irá atacá-lo.

Objeto Animado (Corda), construto médio: ND 2; Tamanho médio (2,4 m de comprimento);

DV 2d10; 19 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 9 m; CA 19 (+3 Des, +4 natural); Ataques: +3 corpo a corpo (pancada 1d6 +3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m enrolada; AE: Constrição (Ex); QE: Construto; Tend. N; TR Fort +0, Ref +3, Von -5; For 16, Des 16, Con --, Int --, Sab 1, Car --.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Nenhum.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre objetos animados).

Constrição (Ex): Causa dano por concussão automaticamente obtendo sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas de até uma categoria de tamanho maior.

34. Pague o Barqueiro (NE 2)

Caso os personagens abram a porta, leia o texto abaixo:

A passagem se amplia e vocês se vêem na margem sul de um rio de correnteza forte. Parece haver quatro meios de cruzar o rio: pela esquerda, há um sino enferrujado com uma placa dizendo "Serviço de Transporte - 2 PO, por favor"; amarrada à margem sul, há uma pequena balsa com uma longa vara sobre ela; uma ponte velha e cambaleante cruza o rio pela direita; ou, é claro, pode-se atravessá-lo nadando.

O Sino

Enquanto estiverem à beira da praia, peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Vocês podem ver certa turbulência na água à sua direita. Parece que um enorme cardume de peixes está se alimentando freneticamente.

Se os personagens repararem na agitação das piranhas, peça um novo teste de Observar (CD 25). Obtendo sucesso, eles conseguem ver um par de olhos de réptil na água perto da margem norte.

Se decidirem balançar o sino, leia o seguinte:

O sino soa lentamente. Depois de alguns momentos, um velho cheio de rugas pode ser visto na margem norte. Ele sobre no bote no lado em que está e rema devagar até a margem sul. Ele amarra o bote e vem mancando para onde vocês estão. Ele resmunga "3 peças de ouro".

Caso reclamem do preço (a placa afirma 2 PO), o barqueiro resmunga qualquer coisa sobre a inflação. Pagando a quantia, Burgess (o barqueiro) os levará através do rio. A barca pode carregar somente quatro pessoas (três além de Burgess). Se for necessário transportar mais pessoas, o barqueiro precisará fazer viagens extras, ao preço de 3 PO cada.

Se os personagens ameaçarem Burgess de alguma forma, ele começa a se irritar e sua forma muda para a de um Homem-Rato híbrido.

Burgess, o Homem-Rato (híbrido), humanóide metamorfo médio: ND 2; Tamanho médio (1,65 m de altura); DV 1d8 +1; 8 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 9m; CA 16 (+3 Des, +3 natural); Ataques: +0 corpo a corpo (ataque desarmado 1d3 contusão) ou +4 corpo a corpo (mordida 1d4); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m; AE Maldição da Licantropia; QE Empatia com os Ratos, Faro, Redução de Dano 15/prata; Tend. LM; TR Fort +5, Ref +5, Von +4; For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 0.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +14, Ouvir +8, Furtividade +6, Procurar +8 e Observar +8; Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma (mordida).

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros, Apêndice 3 - Modelos, Licantropos para maiores informações sobre Homens-Rato).

Se os personagens se recusarem a pagar a quantia e não atacarem Burgess, ele sobe novamente no barco reclamando por estar perdendo tempo. Ele se dirige para a margem norte e desaparece através de uma porta em meio à rocha. Ele não será encontrado novamente.

A Balsa

Enquanto estiverem à beira da praia, peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Vocês podem ver certa turbulência na água à sua direita. Parece que um enorme cardume de peixes está se alimentando freneticamente.

Se os personagens repararem na agitação das piranhas, peça um novo teste de Observar (CD 25). Obtendo sucesso, eles conseguem ver um par de olhos de réptil na água perto da margem norte.

Se qualquer um tentar usar a balsa e a vara, leia o seguinte:

Empurrar a balsa através do rio parece ser bastante fácil, até que vocês alcançam o meio dele. A jangada parece criar vontade própria e começa a balançar para cima e para baixo perigosamente, como se estivesse tentando jogar vocês para fora.

A balsa é animada. Se todos os personagens ou caírem ou saltarem para o rio, ela retorna para a margem sul. Se após cinco rodadas alguém ainda conseguir se manter sobre a balsa, ela ainda retorna para a margem sul.

Todos sobre a balsa devem fazer um teste de Equilíbrio (CD 15) ou irão cair no rio.

Os personagens podem apenas ou tentar nadar descendo a correnteza ou atravessando o rio. É impossível nadar contra a correnteza pois ela é muito forte. Para nadar no rio, o personagem deve ter sucesso em um teste de Natação (CD 15). Se os personagens que estão nadando (devido à queda) decidirem atravessar o rio até o outro lado, veja a seção 'Nadando'. Se os

personagens falharem em seus testes, eles são arrastados montanha adentro, onde irão se afogar.

Se aqueles que decidirem nadar seguirem para o interior da Montanha, eles irão se afogar. Isso porque o túnel torna-se cada vez mais baixo até ficar repleto de água, sem espaço para respirar.

A Ponte

Enquanto estiverem à beira da praia, peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Vocês podem ver certa turbulência na água à sua direita. Parece que um enorme cardume de peixes está se alimentando freneticamente.

Se os personagens repararem na agitação das piranhas, peça um novo teste de Observar (CD 25). Obtendo sucesso, eles conseguem ver um par de olhos de réptil na água perto da margem norte.

Se os personagens olharem para a ponte, leia o seguinte:

As tábuas da ponte estão apodrecidas e em péssimo estado devido a anos de negligência. Muitas delas não existem mais na parte do meio da ponte.

Conforme cada personagem alcançar o centro da ponte, peça a eles um teste de Sorte (CD 10). Se forem mal-sucedidos, uma das tábuas sobre a qual ele está se quebra. O personagem deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 15) ou irá cair no rio.

Os personagens podem apenas tentar nadar descendo a correnteza ou atravessando o rio. É impossível nadar contra a correnteza pois ela é muito forte. Para nadar no rio, o personagem deve ter sucesso em um teste de Natação (CD 15). Se os personagens que estão nadando (devido à queda) decidirem atravessar o rio até o outro lado, veja a seção 'Nadando'. Se os personagens falharem em seus testes, eles são arrastados montanha adentro, onde irão se afogar.

Se aqueles que decidirem nadar seguirem para o interior da Montanha, eles irão se afogar. Isso porque o túnel torna-se cada vez mais baixo até ficar repleto de água, sem espaço para respirar.

Nadando

Enquanto estiverem à beira da praia, peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Vocês podem ver certa turbulência na água à sua direita. Parece que um enorme cardume de peixes está se alimentando freneticamente.

Se os personagens repararem na agitação das piranhas, peça um novo teste de Observar (CD 25). Obtendo sucesso, eles conseguem ver um par de olhos de réptil na água perto da margem norte.

Os personagens podem apenas tentar nadar descendo a correnteza ou atravessando o rio. É impossível nadar contra a correnteza pois ela é muito forte. Para nadar no rio, o personagem deve ter sucesso em um teste de Natação (CD 15). Se os personagens que estão nadando (devido à queda) decidirem atravessar o rio até o outro lado, veja a seção 'Nadando'. Se os personagens falharem em seus testes, eles são arrastados montanha adentro, onde irão se afogar.

Se aqueles que decidirem nadar seguirem para o interior da Montanha, eles irão se afogar. Isso porque o túnel torna-se cada vez mais baixo até ficar repleto de água, sem espaço para respirar.

Se os personagens forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

A água corre rápida e é incrivelmente gelada. Atravessar o rio a nado é difícil. Vocês supõem estar na metade do caminho quando percebem uma agitação na água bem à sua direita. Diante de vocês, dois olhos sinistros de um réptil surgem na superfície da água, chegando cada vez mais perto.

Os olhos pertencem a um crocodilo que se aproxima e ataca.

Crocodilo, animal médio (aquático): ND 2; Tamanho médio (3,15 m de comprimento); DV 3d8 +9; 25 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9m nadando; CA 15 (+1 Des, +4 natural);

Ataques: +6 corpo a corpo (mordida 1d8 +6) ou +6 corpo a corpo (cauda 1d12 +6);

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE Agarrar Aprimorado; Tend. N;TR Fort +6, Ref +4, Von +2; For 19, Des 12, Con 17, Int 12, Sab 12, Car 2.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Ouvir +5 e Observar +5.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros, Apêndice 1 - Animais para maiores informações sobre Crocodilos).

Enquanto a batalha segue, peça aos personagens um teste de Sorte (CD 10). Se não tiverem sorte, a luta atrai as criaturas que estão causando a agitação... Piranhas!

As piranhas não são tratadas como monstros normais. Piranhas são pequenos peixes que nadam em cardumes às centenas (Face/Alcance: 3 m por 3 m/1,5 m). São criaturas carnívoras com dentes muito afiados e excelente sentido de olfato na água. Piranhas podem detectar a presença de qualquer criatura na água em um raio de 15 m e quando o fazem, instintivamente se aproximam para se alimentar (Desl. 9m nadando). As centenas de criaturas usam de turnos para atacar sua presa, mordendo pedaços de carne.

Personagens atacados por piranhas sofrem 1d6 pontos de dano a cada rodada em que se encontram dentro do alcance delas. Para parar de sofrer o dano, os personagens apanhados no frenesi de comilança devem nadar para longe do cardume ou sair da água. A agitação na água causada pelo desespero desses peixes reduz a visão de qualquer um que for pego em meio a ele para 3 m.

35. A Margem Norte (NE 0)

Os muros de pedra da margem do lado norte do rio estão lisos e reluzindo com a umidade. Musgos dos mais diversos tons crescem em suas superfícies. Há um silêncio lúgubre rompido apenas pelo som do rio arrebentando nas pedras atrás.

Parece que existem três maneiras de continuar: através de uma enorme porta de madeira na face norte da rocha, de uma passagem a noroeste e de uma passagem a leste que segue o rio.

Se o barqueiro trouxe os personagens até aqui, ele leva o barco até o lado sul e segue seu caminho para fora da masmorra para gastar seu ouro.

36. Um Homem e seu Cão (NE 5)

Se qualquer personagem abrir a porta, leia o texto abaixo:

Esta pequena e fedorenta sala é pouca mobiliada. Na verdade, a maioria dos móveis foram feitos de pedaços de velhos barcos. Um olhar rápido ao redor revela um punhado de chaves penduradas na parede oeste. Um velho homem em roupas esfarrapadas está atirado em um banco feito com a metade de um barco a remo. Ele está dormindo e roncando alto. Ao seu lado está um cachorro marrom de olhos vermelhos, dentes negros e olhar cruel.

O cachorro na verdade é um Cão do Inferno.

Será muito difícil entrar nessa sala sem que o Cão do Inferno perceba. Essas criaturas podem detectar a presença de outra em um raio de 9 m usando seu Faro. Se o Cão do Inferno perceber os personagens, ele irá rosnar e acordar seu mestre.

O nome do velho homem é Travis, e ele é na verdade um Lobisomem. Se acordado, ele é rude e age de má-vontade, desejando aos personagens um bom dia e pedindo a eles que partam.

Se os personagens insistirem com suas perguntas e questionarem sobre o Feiticeiro e seu tesouro, ele fica irritado e manda o Cão do Inferno atrás deles. Se os personagens matarem o seu animal de estimação ou o atacarem, ele se transforma em um Lobisomem e os ataca.

Cão do Inferno, extra-planar médio (mal, fogo, leal): ND 3; Tamanho médio (1,35 m de altura); DV 4d8 +4; 22 PV; Inic. +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 12 m; CA 16 (+1 Des, +5 natural); Ataques: +5 corpo a corpo (mordida 1d8 +1); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE Sopro (Cone de Fogo, 9 m, a cada 2d4 rodadas; dano 1d4 +1, Reflexos (DC 13) reduz à metade; QE Faro, Imunidade ao Fogo; Tend. LM; TR Fort +5, Ref +5, Von +4; For 13, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 6.

Idiomas Conhecidos: Nenhum (entende Infernal).

Perícias e Talentos: Esconder-se +11, Ouvir +5, Furtividade +13 e Observar +7; Iniciativa Aprimorada, Rastrear.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Cão Infernal).

Travis, o Lobisomem (híbrido), humanóide metamorfo médio: ND 3; Tamanho médio (1,95 m de altura); DV 2d8 +4; 16 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 15 m; CA 16 (+2 Des, +4 natural); Ataques: +3 corpo a corpo (mordida 1d6+1); Face/Alcance: 1,5 por 1,5 m/1,5 m; AE Imobilização, Maldição do Licantropia; QE Empatia com Lobos, Faro, Redução de Dano 15/prata; Tend. CE; TR Fort +6, Ref +0, Von +1; For 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 10.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Esconder-se +3, Ouvir +14, Furtividade +4, Procurar +8 e Observar +14; Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada e Acuidade com Arma (mordida).

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros, Apêndice 3 - Modelos para maiores informações sobre Lobisomens).

Nenhuma das chaves no molho está numerada, mas numa delas está claramente marcado 'Casa de Barcos' (esta chave está relacionada com o encontro 39, A Casa

de Barcos). Duas das chaves são de prata e são usadas para abrir a sala do tesouro do Feiticeiro (encontro 49). As outras chaves são uma coleção sem utilidade que pertence a Travis. Nenhuma das outras chaves serão usadas nesta aventura.

A porta oeste leva para a despensa do Lobisomem. Dentro dela está uma coleção de ossos diversos e carnes apodrecendo. O cheiro é nauseante. Se os personagens forem bem-sucedidos em um teste de Procurar (CD 14) eles encontram um jarro com ovos recolhidos que podem ser usados como uma provisão para o dia.

A passagem sul leva de volta à margem norte do rio por meio de uma porta secreta na face da rocha. Para localizar a porta secreta, os personagens devem ter sucesso em um teste de Procurar (CD 20).

37. Zumbis (NE 2)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Parados sem se mover no centro da sala se encontram quatro homens (ou ao menos se parecem com homens). Suas peles são de um cinza-esverdeado e suas roupas estão esfarrapadas e rasgadas. Os quatro homens encaram de maneira distraída o teto e lhes ignoram completamente.

Ao redor da sala estão várias armas camponesas

(forcados, machados, bastões pontudos), um ou dois escudos e vários barris. No canto nordeste encontra-se um cadáver humano com uma espada em uma mão e um escudo na outra. Os quatro 'homens' no centro da sala são zumbis.

Armadilha: Se qualquer um abrir a porta e pisar na placa de pressão (1,5 m por 1,5 m dentro da porta), um tronco operado mecanicamente é solto para acertar a vítima. O tronco reinicia automaticamente após 1 rodada.

Armadilha do Pêndulo de Tronco: ND 2, +10 corpo a corpo (2d6 de dano + 2d6 de dano por contusão); Reflexos (CD 20) reduz à metade. Procurar (CD 20), Operar Mecanismo (CD 20).

Os Zumbis irão atacar os personagens se eles adentrarem na sala para além da armadilha do tronco ou se forem atacados. Eles não são as mais inteligentes das criaturas e irão passar por cima da armadilha (acionando-a) para chegar aos personagens se forem atacados de fora do recinto.

Zumbi, morto-vivo médio (4): ND ½ cada; Tamanho médio (1,75 m de altura); DV 2d12 +3; 17, 18, 15 e 17 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 natural); Ataques: +2 corpo a corpo (pancada 1d6 +1); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m;

QE Morto-Vivo, Somente ações parciais; Tend. N; TR Fort +0, Ref -1, Von +3; For 13, Des 8, Con --, Int --, Sab 10, Car 1.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Vitalidade.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Zumbis).

As armas camponesas são utilizáveis, mas não são mágicas e não possuem valor.

O cadáver no canto per- tence a um guerreiro morto chamado Harrod. O crânio de Harrod foi esmagado (vítima da armadilha). Harrod está vestindo uma Cota de Malha de tamanho médio e tinha em sua posse uma Espada Longa, um Escudo Pequeno de Madeira e usa um símbolo sagrado de prata da deusa Sindla ao redor de seu pescoço.

A espada é uma Espada Longa mágica +2.

Um teste de Avaliação (CD 15) revela que o símbolo sagrado é feito de prata sólida e vale 4 peças de ouro.

Harrod ainda possui uma algibeira com 8 peças de ouro dentro.

38. A Cripta (NE 4)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

A porta se abre e vocês se encontram observando um tipo de cripta escura. No lado oposto da sala está um altar e à sua direita estão alguns caixões. Há uma porta na parede a oeste.

Se os personagens decidirem permanecer no recinto e o investigarem mais profundamente, leia o seguinte:

O silêncio dentro da sala é sepulcral. O altar é esculpido e ornamentado, além de repleto de jóias. Belíssimas cortinas entrelaçadas caem penduradas nas paredes, embora estejam puídas em alguns lugares. Três caixões estão posicionados contra a parede leste. Os dois caixões das pontas são menores do que o caixão que está no centro.

O caixão do meio é o lar de uma Cria Vampírica. Se atingido, a Cria Vampírica irá retornar para dentro dele para se regenerar.

Se os personagens decidirem investigar os caixões, eles vêem a tampa do caixão do meio se abrindo ao se aproximarem. A Cria Vampírica irá atacar os personagens sem hesitação.

Caso os personagens examinem qualquer outra parte da cripta primeiramente, peça a eles um teste de Ouvir (CD 12). Se tiverem sucesso, eles podem ouvir um rangido. O barulho está vindo da tampa do maior dos caixões, que está sendo aberta. Se os personagens não ouvirem a tampa abrindo, a Cria Vampírica irá ganhar uma ação parcial, devido à surpresa, e irá tentar encantar o personagem mais próximo a ela. Tendo ou não sucesso em sua tentativa, a Cria Vampírica irá atacar.

Cria Vampírica, morto-vivo médio: ND 4; Tamanho médio (1,85 m de altura); DV 4d12; 30 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques: +5 corpo a corpo (pancada 1d6 +4 mais drenar energia); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE Dominação, Drenar Energia e Drenar Sangue; QE Morto-Vivo, Resistência à Expulsão +2, redução de dano 10/prata, Resistência ao Frio 10 e Eletricidade 10, Forma Gasosa, patas de aranhas e Cura Acelerada 2; Tend. CE; TR Fort +1, Ref +5, Von +5; For 16, Des 14, Con --, Int 13, Sab 13, Car 14.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Escalar +8, Esconder-se +10, Saltar +8, Ouvir +11, Furtividade +11, Procurar +8, Sentir Motivação +11 e Observar +11; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (qualquer Ofício ou Profissão).

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Cria Vampírica).

Um teste bem-sucedido de Avaliação (CD 15) mostra que as cortinas valem 200 PO nas atuais condições, e 600 PO se restauradas. As cortinas pesam 15 kg no total.

Um exame do altar irá encontrar as pedras listadas abaixo. Um teste bem-sucedido de Avaliação (CD 15) revela o valor das gemas. Elas podem ser facilmente retiradas do altar.

15 Quartzos Azuis	-10 PO cada
10 Quartzos Rosa Estrela	- 30 PO cada
2 Granadas Vermelhas	-100 PO cada

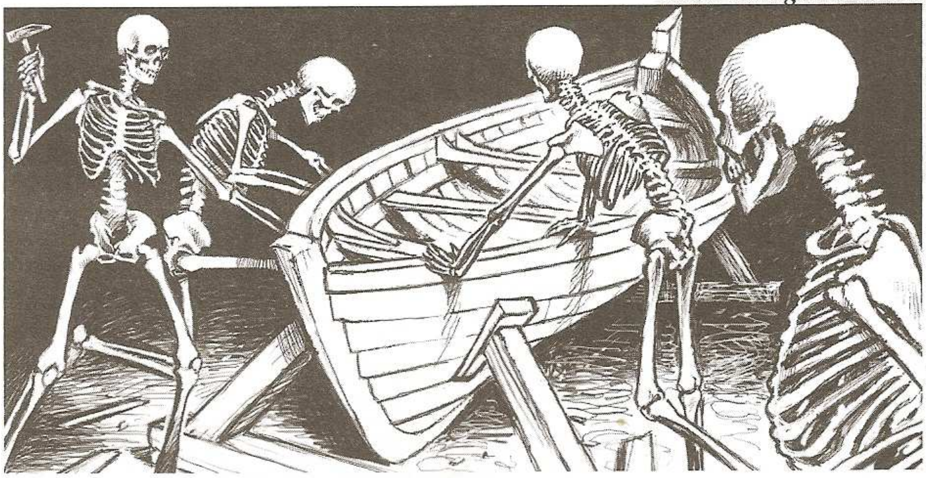
Revistando a cripta, um sucesso em um teste de Procurar (CD 15) irá revelar 30 PO e uma vara estranha em formato de "Y" (ela não terá uso nessa aventura).

Conceda ao grupo 3 pontos de Sorte por terem derrotado a Cria Vampírica.

39. A Casa de Barcos (NE 1)

Se os personagens se aproximarem da porta, leia o seguinte:

A placa acima da porta diz "Casa de Barcos". Uma pequena janela emperrada na porta permite que vocês enxerguem dentro da sala. No interior, vários esqueletos estão construindo uma espécie de barco. Eles se movem em uma série de movimentos rápidos e desengonçados, de forma semelhante a insetos.



A porta está trancada e pode ser aberta com a chave com a inscrição "Casa de Barcos" encontrada na área 36. A porta é feita de carvalho sólido, mas pode ser quebrada se um personagem tiver sucesso em um teste de Força (CD 25). Como alternativa, a porta pode ser partida em pedaços: dureza 5, 20 PV; ou um ladrão pode tentar Abrir Fechaduras (CD 30). Se qualquer um entrar na sala sem a companhia do Lobisomem do encontro 36, os quatro esqueletos irão atacar.

Esqueleto, morto-vivo médio (4): ND 1/3 (cada); Tamanho médio (1,80 m de altura); DV 1d12; 7, 6, 5, 12 PV; Inic. +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural); Ataques: +0 corpo a corpo (garra 1d4); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; QE Morto-Vivo, Imunidades; Tend. N; TR Fort +0, Ref +1, Von +2; For 10, Des 10, Con --, Int --, Sab 10, Car 11.

Idiomas Conhecidos: Nenhum.

Perícias e Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos monstros para maiores informações sobre Esqueleto, morto-vivo médio).

Diversas ferramentas estão espalhadas pela Casa de Barcos assim como pelos bancos e gavetas. As ferramentas são bastante comuns. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 25) revela um cinzel de prata (no valor de 5 PO e pesando 0,3 kg), um martelo de madeira e uma chave com o número 66 gravado nela (esta chave não será usada para abrir a arca do Feiticeiro e não serve a nenhum propósito nesta aventura). As gavetas estão cheias de pregos, tachas e vários tipos de pequenas peças. Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por terem encontrado a chave.

40. A Aparição (NE 3)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Vários pedaços de escombros de madeira estão espalhados desordenadamente pelo chão. No canto norte (próximo à porta) está uma mesa rudimentar de madeira com uma caixa sobre ela.

No canto oposto, aparentemente dormindo (ou morto), está uma criatura horrenda do tamanho de um homem. Sua pele é repuxada contra o seu corpo e seu cabelo comprido e revolto. A criatura também tem unhas enormes e pontudas.

A criatura é uma Aparição. Tão logo alguém entre no recinto, ela abre seus olhos e ataca.

Aparição, morto-vivo médio: ND 3; Tamanho Médio (2 m de altura); DV 4d12; 22 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques: +3 corpo a corpo (pancada 1d4+1 e drenar energia); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m; AE: Drenar Energia e Cria; QE Morto-Vivo; Tend. LM; TR Fort +1, Ref +2, Von +5; For 12, Des 12, Con --, Int 11, Sab 13, Car 15. *Idiomas Conhecidos*: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Esconder-se +8, Ouvir +8, Furtividade +16, Procurar +7 e Observar +8; Lutar às Cegas.

Pertences: Nenhum (ver o Livro do Mestre para maiores informações sobre Aparição).

A pequena caixa no canto está trancada e contém 18 PO e uma poção de *Curar Ferimentos Leves* (cuja etiqueta está escrita em Comum e cura 1 d8 +2).

Conceda ao grupo 1 ponto de Sorte por terem encontrado a poção.

41. Ferramentas Animadas (NE 0)

A passagem a oeste que vocês estão seguindo se curva para o sul. Logo antes da curva está uma placa escrita no idioma Comum que diz 'Em construção'. Na frente de vocês inicia uma escadaria levando para baixo. Apenas três degraus foram construídos por enquanto. Pás, picaretas e outras ferramentas estão trabalhando nos degraus.

Caso os personagens ficam para admirar a visão, leia o seguinte:

Vocês observam várias ferramentas cavando como se estivessem sendo manuseadas por trabalhadores invisíveis. Enquanto vocês observam, um zumbido cantarolado vai ficando mais alto e vocês começam a compreendê-lo:

'Eu vou, Eu vou... Trabalhar agora eu vou...'

Vocês começaram a rir diante da divertida cena.

As ferramentas irão ignorar totalmente os personagens. Se atacadas, elas não reagem e são facilmente destruídas.

42. Os Três Cadáveres (NE 1)

Caso os personagens desçam as escadas, leia o seguinte:

A estreita escadaria é cortada pela rocha e há cerca de vinte degraus levando para baixo. Esta sala fede à carne podre. O cheiro é terrível. Olhando para dentro da sala, vocês podem ver três corpos deteriorados no chão.

Qualquer um que revistar os corpos terá uma surpresa. O cadáver do meio é um Carniçal, que ataca no momento mais oportuno.

Carniçal, morto-vivo médio: ND 1; Tamanho médio (1,80 m de altura); DV 2d12; PV 15; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: +3 corpo a corpo (mordida 1d6+1 mais paralisia) e +0 corpo a corpo (2 garras 1d3 mais paralisia); Face/ Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Paralisia e Cria; QE: Morto-Vivo, +2 Resistência à Expulsão; Tend. CM; TR Fort +0, Ref +2, Von +5; For 13, Des 15, Con --, Int 13, Sab 14, Car 16. *Idiomas Conhecidos*: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +6, Esconder-se +7, Salto +6, Ouvir +7, Furtividade +7, Procurar +6 e Observar +7; Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma (mordida).

Pertences: nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Carniçais).

Qualquer um que revistar os corpos - fazendo um teste de Procurar (CD 10) -, irá encontrar um pequeno par de brincos no bolso do carniçal, no valor de 1PO; 5 peças de ouro no segundo cadáver; 8 peças de ouro, uma garrafa com um líquido (uma poção de *Curar Ferimentos Graves* que devolve 3d8+5 pontos de vida) e um velho pedaço de pergaminho no terceiro corpo.

Caso os personagens leiam o pergaminho, leia a eles o seguinte:

O pergaminho está bem gasto e quase ilegível. É um tipo de mapa. Ele está escrito em Comum e tem como título "O labirinto de Zagor". Ele faz pouco sentido, devido às suas condições, embora uma sala ao norte esteja indicada com "...IGO" e outra ao leste marcada com "SM...P...LE".

43. Anões (NE 6)

Peça aos personagens que façam um teste de Ouvir (CD 5). Caso sejam bem-sucedidos, eles conseguem ouvir risadas alegres e uma conversa comum vinda do outro lado da porta (em língua Anã).

Se a porta for aberta, leia o seguinte:

A porta se abre e revela uma pequena sala cheia de fumaça. Sentados no recinto ao redor de uma pequena mesa de madeira estão quatro pequenos homens atarracados e de barbas cinzas. Eles estão praguejando, rindo e contando piadas enquanto jogam cartas. Cada um está inclinando-se para trás em sua cadeira e soltando baforadas com seus longos cachimbos de barro. Na mesa, estão várias moedas de cobre e quatro canecas de cerveja.

Ao abrir da porta, a alegria pára.

O Anão líder (Ragan Machado-de-Batalha do clã Machado-de-Batalha) se levanta, dirigindo-se aos personagens em língua comum. Ele está furioso pois eles não bateram à porta antes de entrar, e exige desculpas.

Apesar do contato inicial ser bastante agressivo, os anões são muito amigáveis.

Os anões estavam trabalhando nas minas várias semanas atrás e acidentalmente chegaram na masmorra. Um de seus companheiros se aventurou no labirinto e não foi mais visto desde então.

Se o grupo tiver descoberto sobre o amigo morto dos mineradores (encontro 11) e contarem o que sabem, todos ficam tristes com a notícia. Leia o seguinte:

Ragan levanta-se e pede aos outros anões que também o façam. "Nós estamos entristecidos pelas notícias de Corin, nosso camarada perdido. Nós precisamos retornar ao nosso clã e contar a eles. Eu pediria que vocês se juntassem a nós, mas os túneis são longos e muito pequenos. Eu temo que vocês fiquem entalados." Os anões aglomeram-se em marcha e deixam a sala, virando à esquerda.

Caso os personagens sigam os anões até o fim da passagem, eles poderão ver uma pequena rachadura na parede (marcada com um 'X' no mapa), que mal é suficiente para que os anões se espremam por ela (personagens do tamanho de humanos não cabem na passagem). Os anões se despedem do grupo e desaparecem. O último anão a passar pelo buraco empilha algumas pedras pelo lado de dentro para bloquear a passagem.

Caso o grupo não tenha descoberto o destino do companheiro dos Anões (ou tenha escolhido não mencioná-lo), mas permanecerem e tiverem uma conversa educada, os anões mencionam que é bom co-nhecer pessoas boas nesse lugar horrível, embora eles não possam ser de nenhuma ajuda no sentido de sair dali. Eles não se aventuraram além dessa sala e estão esperando que seu camarada - chamado Corin - retorne.

Se ameaçados ou atacados, os anões irão lutar até a morte.

Ragan Machado-de-Batalha, guerreiro anão (2º nível): ND 2; Tamanho médio (1,25 m de altura); DV 2d10; 18 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 6 m; CA 16 (+2 Des, Camisão de Cota de Malha); Ataques: +6 corpo a corpo (Machado de Combate Anão 1d10 +3); QE Visão no Escuro, Ligação com Pedras, +2 em testes de resistência contra venenos, +2 em testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia, +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides, +4 de bônus de esquiva para a CA contra gigantes; Tend. LN; TR Fort +3, Ref +3, Von +0; For 17, Des 14, Con 11, Int 15, Sab 8, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Comum, Anão, Gnomo e Terran.

Perícias e Talentos: Avaliação +4, Esconder-se +2, Ouvir +1, Furtividade +0, Observar +5; Ataque Poderoso e Foco em Arma (Machado de Combate Anão).

Pertences: Camisão de Cota de Malha, Machado de Combate Anão, picareta e 14 PP (ver o Livro do Jogador, Capítulo 2 - Anões para maiores informações sobre Anões).

Anão, guerreiro humanóide médio (1º nível) (3): ND 1 (cada); Tamanho médio (1,25 m de altura); DV 1d10+3; 13, 12, 13 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 4,5 m (Cota de Malha), base 6 m;

CA 16 (+1 Des, Cota de Malha); Ataques: +4 corpo a corpo (Machado de Combate Anão 1d10 +2); +2 em testes de resistência contra venenos, +2 em testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia, +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e globlinóides,

+4 de bônus de esquiva para a CA contra gigantes; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +1, Von -1; For 16, Des 13, Con 17, Int 13, Sab 9, Car 11.

Idiomas Conhecidos: Comum, Anão e Goblin.

Perícias e Talentos: Avaliação +3, Blefar +1, Esconder-se +3, Ouvir +1, Furtividade +1, Observar +1; Ataque Poderoso, Foco em Arma (Machado de Combate Anão).

Pertences: Cada anão possui um Machado de Combate Anão, Cota de Malha, picareta e 2d4 PP cada (ver Livro do Jogador, Capítulo 2 - Anões para maiores informações sobre Anões).

44. O Labirinto de Zagor (NE 10)

O Labirinto de Zagor é uma combinação de portas secretas, algumas delas de mão-única e armadilhas de círculos de teletransporte.

O Labirinto foi criado para confundir e desorientar os personagens para que se (e quando) eles caiam em uma armadilha de teletransporte, não se consiga perceber no mapa (caso eles estejam fazendo um) onde foram parar. Descreva sua nova localização da melhor maneira que puder, e não dê nenhuma dica.

Armadilhas 1-4: Essa combinação de círculos de teletransporte e armadilhas de sono são ativadas quando alguém toca a parede em questão (se estiver procurando algo, por exemplo). A magia *Sono* é disparada antes, e então o círculo de teletransporte, que envie o alvo e todos dentro de um raio de 5 m para a localização marcada com um "b". Exemplo: Armadilha 3 (T3a) irá teletransportar as pessoas para a localização T3b.

A magia *Sono* sempre afeta criaturas de 8 DV.

Armadilha de Teletransporte/Sono: ND 2, sem jogada de ataque; Vontade (CD 23) anula; Procurar (CD 34); Operar Mecanismo (CD 34).

Existem portas secretas de mão-única dentro do Labirinto (marcadas no mapa). Um teste de Procurar

(CD 20) irá revelar a porta secreta. A porta de mão-única não pode ser encontrada ou aberta pelo outro lado.

45. Porta Secreta

Para encontrarem a porta secreta na parede, os personagens devem fazer um teste de Procurar (CD 40).

Se tiverem sucesso em um teste de Procurar (CD 16) ao redor das paredes, eles encontram uma pedra solta. Ao removê-la, pode-se ver uma pequena manivela em uma alcova ao fundo do buraco, que pode ser puxada ou empurrada.

Armadilha: A manivela é uma armadilha. Se ela for puxada, a porta secreta irá se abrir. Se for empurrada, um alarme irá soar na forma de um sino, atraindo um monstro (ver abaixo).

Armadilha de Alarme: ND variável (ver monstro encontrado); sem jogada de ataque (não causa dano); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 15).

O barulho irá atrair um monstro andando pelas passagens próximas. Jogue um d6 e consulte a tabela abaixo:

1. Um Goblin: 6 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins)
2. Um Orc: 10 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Orcs)
3. Um Gremlin Alado: 15 PV (ver Apêndice 1 – Novos Monstros)
4. Um Rato Atroz: 7 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Ratos Atrozes)
5. Um Esqueleto, médio: 9 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Esqueleto, médio).
6. Um Troll das Cavernas: 30 PV (ver Apêndice 1 – Novos Monstros)

46. O Minotauro (NE 4)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

A sala é grande e quadrada. Pedaços de cerâmica estão espalhados por toda parte. No centro da sala se encontra um humano enorme com uma cabeça da touro. A criatura se vira para observar vocês.

A criatura é um Minotauro. Se os personagens entrarem na sala, ele os ataca.

Minotauro, humanóide monstruoso grande: ND 4; Tamanho grande (2,17 m de altura); DV 6d8+12; 44 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 14 (-1 Tamanho, +5 natural); Ataques: +9/ +4 corpo a corpo (Chifre 1d8 +4); Face/ Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 3 m; AE: Investida Poderosa (4d6+6);

Tend. CM; TR: Fort +6, Ref +5, Von +5; For 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Gigante

Perícias e Talentos: Saltar +8, Ouvir +8, Procurar +6 e Observar +8; Fortitude Maior e Ataque Poderoso.

Pertences: Nenhum (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Minotauros).

O Minotauro não irá perseguir os personagens caso eles saiam do lugar.

Entre os tijolos nesse quarto podem ser encontrados uma vasilha grande e um cesto cheio de moedas de ouro.

A vasilha está intocada e cheia de um líquido claro (água). Um teste de Procurar bem-sucedido mostra que ela possui um fundo falso. Escondida ali está uma chave de bronze com o número 111 inscrito. Essa é uma das chaves para a arca do tesouro do Feiticeiro.

Um teste de Avaliação (CD 15) revela que apenas seis das moedas são reais. As outras dezenove são falsas e não tem valor nenhum (exceto para aqueles sem escrúpulos, é claro).

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por terem encontrado a chave.

47. O Mestre do Labirinto (NE 5)

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

No centro da sala está um velho homem de cabelos grisalhos sentado à mesa. Sua escrivaninha está coberta de papéis e pergaminhos de vários tipos, e ele segura uma longa pena de escrever. O velho está cercado por milhares de livros, que preenchem as paredes do chão ao teto.

Caso os personagens estejam visíveis, o homem olha para eles e os observa.

O velho homem à mesa é o Mestre do Labirinto. Ele foi contratado pelo Feiticeiro para administrar e conservar o Labirinto.

Mestre do Labirinto, feiticeiro humano (5º nível): ND 5; Tamanho médio (1,82 m de altura); DV 5d4+5; 21 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 18 (+2 Des, Anel de Proteção +3, Amuleto de Armadura Natural +3); Ataques: +5 corpo a corpo (Bordão 1d6+3); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +3, Von +4; For 13, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 10, Car 18.

Idiomas Conhecidos: Aquan, Comum, Anão.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +2, Identificar Magia +9, Observar +2; Usar Armadura (leve), Potencializar Magia, Magia Silenciosa. Equipamento: Anel da Proteção +3, Amuleto da Armadura Natural +3, Bordão +2, Varinha do Sono: 13 cargas; Vontade (CD 15), Varinha da Porta Dimensional: 3 cargas.

Magias Conhecidas (magias diárias 6/7/5): Nível 0 - *Globos de Luz, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Ler Magias*. 1º Nível - *Transformação Momentânea, A Aura Mágica de Nystul, Escudo Arcano, Sono*. 2º Nível - *Reflexos, Invocar Criaturas II.*

Se os personagens entrarem na sala do Mestre do Labirinto ele nada diz, apenas continuando a observá-los.

O Mestre do Labirinto não tem tempo para essas pessoas que o perturbam. Se eles forem humildes e começarem a fazer perguntas, ele pega sua varinha e tenta fazê-los dormir. Se ele for bem-sucedido, os personagens acordam no local T3a. Se os personagens agirem de forma hostil ou de maneira ameaçadora, o Mestre do Labirinto irá se proteger atrás de sua mesa – o Mestre deve encorajar os personagens a interpretar esse encontro, onde perícias como Intimidar (CD 15) ou Blefar podem ser usadas. Ele estará disposto a cooperar e responderá perguntas sobre o labirinto, inclusive dando orientação sobre como sair dele.

Se atacado, o Mestre do Labirinto irá usar sua Varinha da *Dimensão* para escapar do lugar. O Mestre do Labirinto volta à sua mesa 15 minutos depois.

É provável que os personagens venham a cruzar com o Mestre do Labirinto algumas vezes por estarem perdidos. Caso eles entrem na sala uma segunda vez, o Mestre do Labirinto ou apenas abana para eles dispensando-os ou foge novamente usando a varinha.

48. Grithanix, o Dragão (NE 3)

À medida que os personagens se aproximarem da caverna, leia o seguinte:

A passagem que vocês estão seguindo se curva para o oeste. Há um pequeno arco rochoso, pelo qual vocês terão de se curvarem para prosseguir nessa direção.

Se os personagens olharem através do arco, leia o seguinte:

O outro lado do arco é uma imensa caverna. A caverna está parcialmente iluminada pela luz natural que irradia através de um buraco no teto. Uma criatura com grandes asas de algo semelhante a couro pode ser vista ali. Ela guarda a porta atrás dela que se encontra na parede a leste.

Esse é o lar do dragão de estimação do Bruxo, chamado Grithanix. A posição inicial do dragão está marcada no mapa. Grithanix, como todos os dragões, tem sentidos incríveis. Utilizando sua Percepção às Cegas (basicamente uma combinação de aromas e sons), ela - é uma fêmea – poderá detectar se qualquer um entrar por sob o arco.

Grithanix irá atacar qualquer um que entre na caverna, iniciando o combate com seu Sopro e então se aproximando para utilizar suas armas naturais.

Grithanix, dragão vermelho fêmea, Filhote: ND 3; Tamanho médio (2,35 m); DV 7d12 +14; 50 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 16 (+6 natural); Ataques: +11 corpo a corpo (mordida 1d8 +3), +5 corpo a corpo (garra 1d6 +1) e +5 corpo a corpo (asas 1d4+1); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5m/ 1,5 m; AE Sopro (cone de fogo), 9 m, 2d10 de dano, Reflexos (CD 15) reduz à metade; QE Imunidades de Dragão, Percepção às Cegas, Sentidos Aguçados, *Localizar Objeto* uma vez por dia; Tend. CM; TR Fort +7, Ref +5, Von +5; For 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Idiomas Conhecidos: Dracônico.

Perícias e Talentos: Ouvir +10, Saltar +10, Observar +10 e Procurar +10; Ataque Poderoso e Foco em Arma (mordida).

Pertences: Nenhum (ver Livro dos Monstros - Dragão, Dragão Vermelho para maiores informações sobre Dragões Vermelhos).

Premie o grupo com 3 pontos de Sorte por terem derrotado o dragão.

Nota para o Mestre: O Feiticeiro espiona constantemente seu dragão de estimação. Logo, ele está consciente do que acontecer no covil do dragão. Qualquer personagem que não estiver em combate ou ocupado de outra forma tem uma chance de detectar a espionagem com um teste bem-sucedido de Espionar (CD 20).

49. O Feiticeiro da Montanha de Fogo

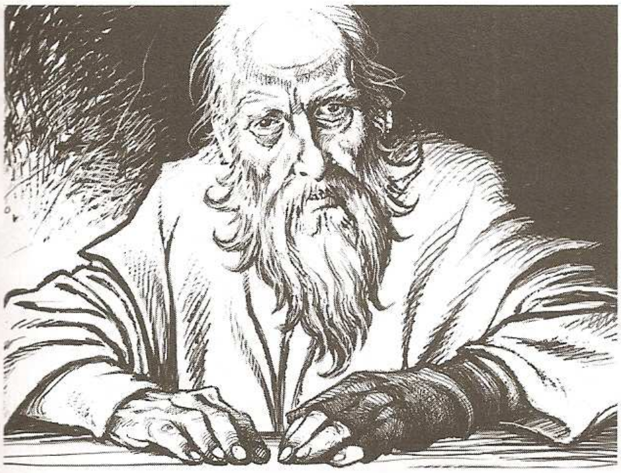
Se os personagens abrirem a porta que o Dragão estava protegendo no encontro 48, leia o seguinte:

O corredor estreito termina numa grande porta de madeira, que está ligeiramente entreaberta.

Se os personagens olharem pela fresta na porta, eis o que eles vêem:

Dentro sala está um pequeno velho sentado à mesa, jogando cartas com um baralho. Ele parece uma velha alma inofensiva com suas barbas e cabelos cinzas. Ele está sentado atrás de uma escrivaninha.

Essas são as câmaras pessoais do Bruxo e o frágil idoso é Zagor, O Feiticeiro da Montanha de Fogo. O Feiticeiro normalmente não tem essa aparência - ele lançou sobre si uma magia *Transformação Momentânea* para ficar semelhante a um velho.



O Feiticeiro tem como rotina espionar seu dragão de estimação, Grithanix, e, portanto, estará ciente de que os personagens estão próximos. Ele estará pronto para eles e esperando que entrem em seus aposentos.

O Feiticeiro está preparado para o combate. Se os personagens correrem para atacá-lo, ele irá se teletransportar para frente da porta da sala do Encontro 50, dissipar a sua magia *Transformação Momentânea* e enfrentá-los a partir dali.

Se o grupo tentar uma abordagem mais amigável, ele irá polidamente convidá-los para entrar e sentar à mesa com ele, onde ele irá conjurar a magia *Causar Medo*, silenciosa e sem gestos, no membro do grupo que ele julgar mais perigoso (Vontade anula, CD 15). Quer a tática seja bem-sucedida ou não, o Feiticeiro irá então se teletransportar para frente da porta da sala do Encontro 50, onde irá dissipar a magia *Transformação Momentânea* revelando sua verdadeira forma: um jovem homem com um manto esvoaçante multicolorido que lhe garante uma aura de imenso poder. Ele irá então atacar os personagens sem piedade.

Zagor, O Feiticeiro da Montanha de Fogo, feiticeiro humano (10º Nível): ND 10; Tamanho médio (1,90 m de altura); DV 10d4; 24 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 21 (Braçadeiras da Armadura +3, Anel de Proteção +4); Ataques: +11 corpo a corpo (Bordão 1d6+6); Tend. CM; TR Fort +3, Ref +7, Von +6; For 17, Des 18, Con 10, Int 14, Sab 9, Car 19.

Idiomas Conhecidos: Comum, Orc e Dracônico;

Perícias e Talentos: Concentração +13, Esconder-se +8, Ouvir +13, Furtividade +5, Identificar Magia +13, Observar +12; Prontidão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos.

Pertences: Bordão +3, Anel de Proteção +4, Braçadeiras da Armadura +3.

Magias Conhecidas (magias diárias 6/7/7/7/6/3): Nível 0 - Globos de Luz, Detectar Magia, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Abrir/Fechar, Prestidigitação, Raio de Gelo, Ler Magias. 1º Nível - Causar Medo, Transformação Momentânea, Toque Macabro, Armadura Arcana, Mísseis Mágicos. 2º Nível - Invisibilidade, Arrombar, Mão Espectral, Teia. 3º Nível - Bola de Fogo, Vôo, Lentidão. 4º Nível - Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Muralha de Fogo. 5º Nível - Teletransporte.

Se alguém segurar o olho do Ciclope em frente ao Feiticeiro, leia o seguinte:

Você segura a jóia retirada do buraco do olho do Ciclope de Ferro. A jóia emana uma incandescência sombria. O Feiticeiro, ao ver a gema, grita e se encolhe em um canto. Uma rajada de luz dispara da jóia que você segura em sua mão e acerta o peito do Feiticeiro. Assim que o raio o atinge, ele cai ao chão e uma transformação fora do comum ocorre. Ele começa a murchar e visivelmente envelhecer diante dos seus olhos. Sua pele enruga e racha, e ele se torna vagarosamente uma massa amorfa no canto. Vocês derrotaram o Feiticeiro.

Se os personagens derrotarem o Feiticeiro, eles estão livres para observar ao redor. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15) irá revelar um pedaço de papel na escrivaninha do Feiticeiro, que diz: 3+3+2=321. Essa é uma pista para a combinação de chaves para abrir a arca do Feiticeiro no encontro 50. A pista quer dizer: 3 dígitos (111) + 3 dígitos (111) + 2 dígitos (99) = 321

As portas ao final da câmara do Feiticeiro possuem duas fechaduras. Se os personagens acharam um molho de chaves (localizado na sala do Lobisomem - Encontro 36), eles poderão então abrir facilmente a porta. Caso contrário, terão de forçar a porta com um teste de Força (CD 25) ou quebrá-la (porta de madeira forte, dureza 5, 20 PV). Como outra alternativa, um personagem Ladrão pode fazer um teste de Abrir Fechaduras (CD 25).

50. O Tesouro do Feiticeiro

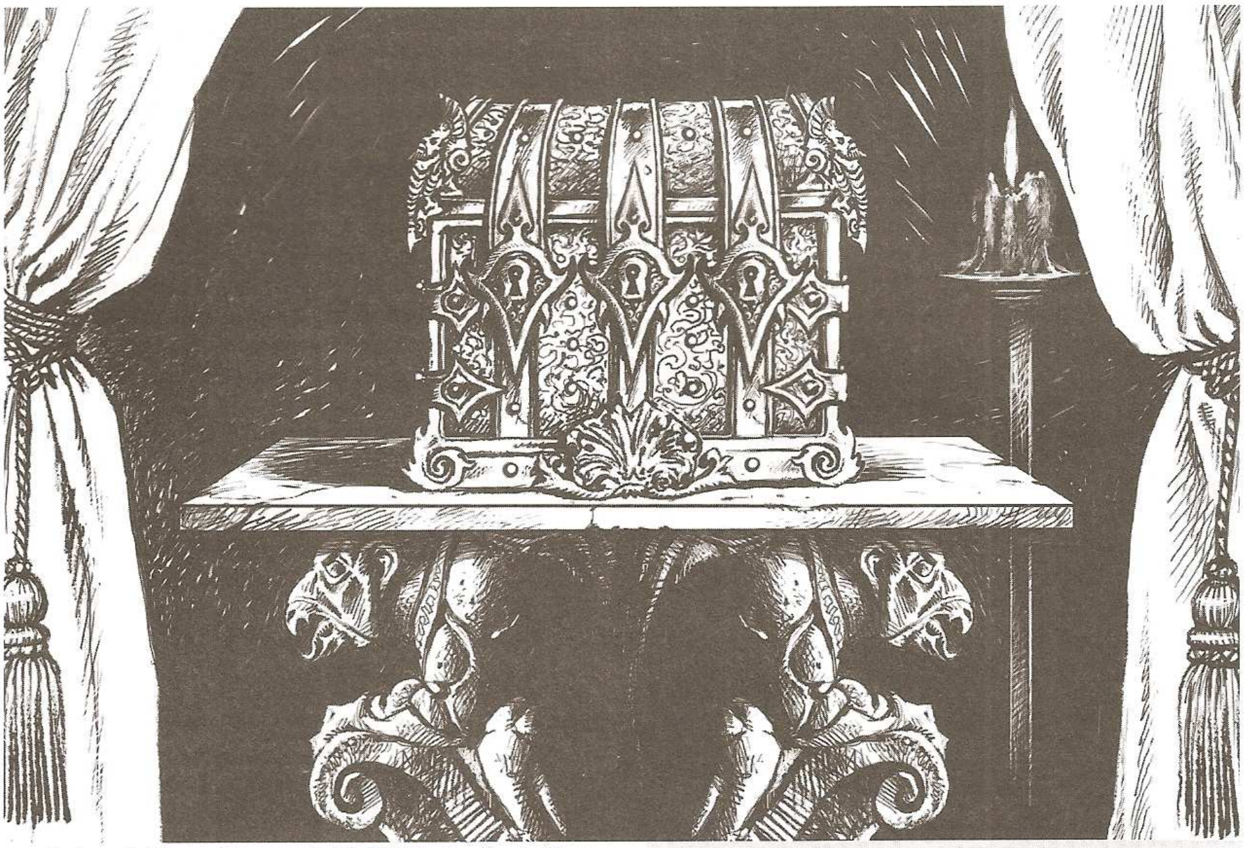
Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

A porta de abre para revelar uma pequena sala mal iluminada. As paredes estão ornadas com cortinas amarradas com ouro e prata. Uma única chama queima no canto, iluminando uma mesa baixa no meio da sala. Assim que você se aproxima da arca, um som misterioso enche a sala. Parece ser o som de um trovão.

A tampa da arca se mantém fechada através de três travas. Quando vocês se aproximam, o barulho fica mais forte.

Armadilha: Caso qualquer um tente acertar a arca, o atacante é atingido por um raio de eletricidade que preenche a sala inteira antes que o golpe seja desferido. A arca não recebe nenhum dano. Leia para os personagens a passagem adiante. A armadilha é reiniciada imediatamente.

Armadilha de Raio: ND 8; sem jogada de ataque (10d6 de dano); Reflexos (CD 25) reduz à metade; Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).



A Arca de Zagor: Dureza 5, 20 PV (Redução de Dano 15/ +2).

No momento em que você se prepara para acertar a arca, o som retumbante fica mais alto. Você ergue sua arma e, enquanto ela cai, uma explosão o ensurdece. Vindo do outro canto da sala, um raio de luz avança pelo ar e acerta a todos no recinto.

Para abrir a arca, a combinação correta de três chaves deve ser inserida nas travas. A combinação correta é: Trava 1 - chave 111; Trava 2 - chave 111; e Trava 3 – 99 (321 no total). Essas chaves estão localizadas nos encontros 5, 30 e 46, respectivamente.

Armadilha: A arca está repleta de projéteis de agulhas embebidos em veneno mortal de Rosa Negra. Se as chaves incorretas foram inseridas nas travas, uma agulha envenenada será disparada.

Armadilha de Dardo Envenenado: ND 10, +14 à distância (1d4 + veneno); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 25). *Veneno de Rosa Negra*: Ferimento, Fortitude (CD 20):dano inicial 2d6 Con, dano secundário 3d6 Con.

Se os personagens tiverem sucesso em abrir a arca, leia o seguinte:

O Feiticeiro da Montanha do Cume de Fogo já não mais existe e vocês são os donos das riquezas do bruxo. No mínimo mil moedas de ouro, jóias, gemas e pérolas estão em sua arca. Escondido embaixo de tudo isso estão os livros de magia e enquanto folheiam as páginas, vocês percebem que esses tomos são mais valiosos do que todo o tesouro. Instruções estão descritas sobre como controlar todos os segredos - e criaturas - da Montanha de Fogo. Com esses livros, poder ilimitado é agora de vocês e a segurança de seu retorno para a vila está garantida. Ou, caso prefiram, vocês podem permanecer ali como os novos mestres da Montanha do Cume de Fogo...

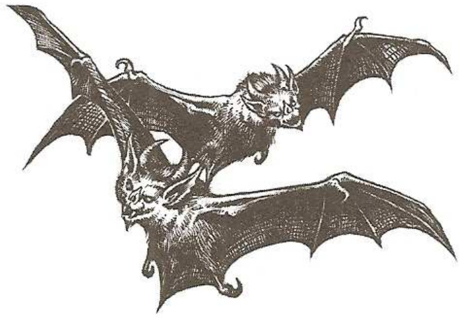
Detalhes completos sobre o tesouro do Feiticeiro estão incluídos no Apêndice 3 - Jogando uma Campanha.

APÊNDICE 1- NOVOS MONSTROS

Morcego Gigante

Animal Pequeno

Dados de Vida:	1d8 (5 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	Vôo 9 m (bom)
CA:	15 (+2 Des, +1 pelo tamanho, +2 natural)
Ataques:	+2 corpo a corpo (mordida)
Dano:	1d4-2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Percepção às Cegas
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von -2
Habilidades:	For 6, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 6, Car 5
Perícias: Furtividade	+4, Ouvir +9
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)



Clima/Terreno:	Desertos temperados e quentes, florestas, colinas e subterrâneos
Organização:	Colônia (10-40) ou Companhia (2-5)
Nível de Desafio:	½
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutra
Progressão:	2-3 DV (pequeno)

O Morcego Gigante é mais comum em locais subterrâneos e pode ser encontrando em meio a morcegos comuns. O Morcego Gigante tem tipicamente uma envergadura de 1m e sua cor é negra. Os Morcegos Gigantes se alimentam de ratos e outros animais e pequenas criaturas que possam ser encontradas junto ao seu ninho. Morcegos Gigantes famintos são conhecidos por atacar presas maiores (como humanos), mas isso é bastante incomum.

Combate

Morcego Gigante usa sua visão cega e furtividade para atacar a vítima sem alertá-la. Os morcegos têm seus dentes afiados como lâminas, que causam uma mordida dolorosa.

Percepção às Cegas (Ex)

Morcegos podem ver emitindo sons de alta freqüência, inaudíveis para a maioria das outras criaturas, o que os permite localizar objetos e criaturas em um raio de 40m. Uma magia *Silêncio* anula o efeito.

Gigante das Cavernas

Gigante Grande

Dados de Vida:	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	12 m
CA:	16 (-1 pelo tamanho, -1 Des, +8 natural)
Ataques:	+13 /+8 corpo a corpo (Clava Grande enorme); +12 /+7 corpo a corpo (pancada); +5/+0 à distância (arremesso de pedra)
Dano:	Clava Grande enorme 2d6+9; pancada 1d6+6; pedra 1d10+6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 3 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Sensibilidade à Luz
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 22, Des 9, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 7
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se -1*, Ouvir +2, Observar +2
Talentos:	Trespassar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Clava Grande)
Clima/Terreno:	Qualquer subterrâneo
Organização:	Solitário ou em pares
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Normalmente Caótico e Maligno

Os Gigantes das Cavernas são os menores dos gigantes, atingindo pouco mais de 3,5 m de altura - parecendo ainda menores, pois suas costas estarem sempre encurvadas devido à vida em túneis de tetos baixos. Eles vivem apenas nos subterrâneos, sobrevivendo de outras criaturas da escuridão. Suas peles têm coloração levemente cinza e não possuem cabelos, o que os permite misturarem-se com o ambiente e surpreender suas presas. Seus olhos prateados tornaram-se turvos pela escuridão dos subterrâneos, e eles são cegados por qualquer luz brilhante súbita. Um Gigante das Cavernas veste uma espécie de tanga e carrega uma clava de pedra ou um saco de pedras

para arremessar. São seres não-inteligentes que atacam praticamente qualquer coisa. Eles têm especial apreço pela carne tenra de Trogloditas, a qual eles buscam para mastigar quando famintos.

Personagens Gigantes das Cavernas

Raros são os Gigantes das Cavernas que conseguem superar sua tradicional estupidez racial por tempo suficiente para aprender qualquer tipo de habilidade útil que não seja para sobrevivência imediata. Aqueles que o fazem normalmente tornam-se Guerreiros.

Combate

Gigantes das Cavernas irão esperar, encostados contra uma parede de uma caverna, por uma presa que passe - e vão comer praticamente qualquer coisa.

Eles então atacam de maneira cruel, levando a vítima à morte com suas clavas, pedras e punhos. Gigantes das Cavernas normalmente são muito estúpidos para saber quando estão em desvantagem e raramente usam qualquer tipo de estratégia.

Sensibilidade à Luz (Ex)

Gigantes das Cavernas sofrem uma penalidade de -3 em jogadas de ataque quando expostos à luz do sol ou dentro do alcance de uma magia *Luz do Dia*. Eles sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de ataque sob a luz de tochas ou lanternas, ou quando dentro do alcance de uma magia *Luz*.

Perícias

Gigantes das Cavernas ganham um +6 de bônus racial na perícia Esconder-se quando se encontram em ambiente naturalmente rochoso. Esse bônus não está representado nas estatísticas acima.

Verme da Areia Gigante

Besta Grande

Dados de Vida:	5d10+15 (40 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	6 m; 6 m escavando
CA:	18 (+1 Des, -1 pelo tamanho, +8 natural)
Ataques:	+8 corpo a corpo (mordida)
Dano:	Mordida 2d6+5
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 3 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado
Qualidades Especiais:	Sentido Sísmico, Faro
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 20, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 10, Car 6
Perícias:	Esconder-se +0*

Talentos:	Nenhum
Clima/Terreno:	Ocasionalmente próximo a rios e mares; normalmente desertos
Organização:	Solitário ou em pares
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-8 DV (Grande), 9-14 DV (Enorme)

Dunas se erguem em uma longa linha enquanto alguma coisa nada embaixo da superfície. Subitamente, a areia explode e um Verme da Areia Gigante surge no ar, se preparando para atacar. Vermes da Areia adultos podem atingir até 9 m de comprimento; jovens Vermes da Areia alcançam a metade desse tamanho. Seus corpos são divididos em centenas de segmentos que gradualmente se estreitam em direção à cauda. Suas cabeças rudimentares são compostas de uma gigantesca boca oval, esta alinhada com um anel de dentes pontudos e cercada por várias glândulas de faro que permite que detectem sua presa. Nômades do deserto algumas vezes caçam os Vermes da Areia Gigantes com arpões, exatamente como se faz com as baleias, andando a cavalo ou em camelos. A carne de um Verme da Areia Gigante é razoavelmente comestível (embora um pouco fibrosa). Seus dentes podem ser usados como adagas de marfim e sua pele é muito resistente, sendo utilizada em tendas ou armaduras.

Combate

O Verme da Areia esconde-se na areia e se utiliza do seu Sentido Sísmico para localizar sua presa. O Verme da Areia irá então se mover para perto da superfície, aguardando até que a presa se aproxime o suficiente para que ele ataque. Se a presa for pequena o suficiente, o Verme da Areia irá engoli-la, se enterrando na areia para digerir a refeição.

Agarrar Aprimorado (Ex)

Para usar essa habilidade, o Verme da Areia deve acertar a vítima com sua mordida. Na próxima rodada, o ataque automaticamente causa dano pela mordida e o Verme pode tentar engolir a presa (criaturas de tamanho pequeno ou menor).

Sentido Sísmico (Ex)

O Verme da Areia Gigante automaticamente percebe a localização de qualquer coisa dentro de um raio de 18 m que esteja em contato com o solo.

Faro (Ex)

O Verme da Areia Gigante pode detectar qualquer criatura em uma área de 9 m através de seu faro.

Perícias

O Verme da Areia Gigante ganha +15 de bônus racial em Esconder-se na areia. Esse bônus não está incluído no bloco das estatísticas.

Ciclope de Ferro

Construto Médio

Dados de Vida:	4d10 (30 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m (não pode correr)
CA:	20 (-1 Des, +11 natural)
Ataques:	+10 corpo a corpo (2 pancadas)
Dano:	Pancada 1d8+5
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Construto, Redução de Dano 5/+1
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +3
Habilidades:	For 21, Des 9, Con --, Int --, Sab 11, Car --
Perícias:	Nenhuma

Talentos:	Nenhum
Clima/Terreno:	Quaisquer terrenos e subterrâneos
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Jóia equivalente a no mínimo 1000 PO
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma

O Ciclope de Ferro é uma estátua de ferro conjurada que foi ligada com um espírito elemental da terra vindo de outro plano. O espírito é invocado e preso dentro de uma gema, cujo valor mínimo é de 1000 PO. A gema é então incrustada na estátua, normalmente em uma cavidade ocular ou em sua testa. É ela que concede à criatura a aparência caolha. O Ciclope de Ferro não possui emoções e, portanto, não pode ser provocado.

Combate

Sendo conjurado como uma construção de ferro, o Ciclope de Ferro possui uma grande força. Ele usa sua mão em uma ação de pancada para destruir seus oponentes. O Ciclope de Ferro obedece à frases de comando simples, tais como *ataque qualquer um que entrar nessa sala* ou alguma criatura específica. O Ciclope de Ferro irá apenas obedecer ao comando em cinco ocasiões. Após isso, o espírito elemental da terra estará livre e a estátua retorna ao normal. Caso a gema, na qual o elemental está aprisionado, ainda não tiver cumprido as suas cinco ordens, a energia armazenada pode ser liberada na forma de uma arma mortal contra a pessoa que vinculou o espírito nela. O alvo da energia deve fazer um teste de Vontade (CD 25) ou irá murchar e morrer instantaneamente.

Construto

Imune a efeitos de controle da mente, veneno, doença e efeitos similares. Imune a golpes decisivos, dano de contusão, dreno de habilidade ou morte por dano massivo.

Neandertal (Homem das Cavernas)

Humanóide médio

Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	6 m (Gibão de Peles); base 9 m.
CA:	14 (+1 natural, Gibão de Peles)
Ataques:	+2 corpo a corpo (Clava), +2 corpo a corpo (Lança Curta)
Dano:	Clava 1d6+1, Lança Curta 1d8+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 13, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 8
Perícias:	Escalar +4, Saltar +3
Talentos:	Ataque Poderoso
Clima/Terreno:	Planícies frias e montanhas; subterrâneos.
Organização:	Solitário, em pares, grupos de caça (3-10), tribo (11-60)
Nível de Desafio:	½
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Neutro

Os brutais semi-humanos conhecidos como Neandertais são uma raça primitiva e violenta encontrada em diversas áreas. Normalmente são vistos em um grupo de caça ou em um assentamento – tipicamente um rudimentar círculo de cabanas em torno de um totem ou estátua religiosa. Eles se parecem com humanos magros e imundos, com cabelos desgrenhados e unhas semelhantes a garras não-aparadas nas mãos e pés. Eles carregam lanças e facas rústicas. Muitas vezes se enfeitam com pingentes, braceletes e botões bastante simples em seus narizes e orelhas. São seres não-inteligentes e muitas vezes são encontrados a serviço de um líder mais esperto – um Orc, Goblin ou mesmo de um humano maligno. Os Neandertais possuem todo um panteão de deuses primitivos, basicamente idolatrando qualquer coisa que não entendam – desde o sol até uma montanha. Um membro da tribo pode ser um xamã, vestindo ossos, penas e chocalhos, coberto com pinturas de desenhos bizarros. Não possuem poderes especiais, exceto por um grande senso de teatralidade e ritualística – qualquer um que apresente mágica verdadeira a uma tribo Neandertal pode esperar ser tratado como nada menos do que um deus!

Existem ainda mais tribos primitivas de Neandertais que vivem primordialmente em cavernas e nos subterrâneos, daí a alcunha de "Homens das Cavernas". Eles raramente usam armaduras, e mais freqüentemente fazem uso de clavas do que de lanças.

Personagens Neandertais

Neandertais são um grupo brutal e tipicamente aqueles que se destacam dentro de sua cultura primitiva são Bárbaros.

Combate

Neandertais não possuem inspiração no que se refere à táticas de combate: eles tendem a correr em direção ao inimigo aos brados, exaltando incompreensíveis gritos de guerra. Ocasionalmente, quando famintos, eles podem tentar se aproximar de inimigos desprevenidos, para então saírem de seu esconderijo, atacando da forma tradicional. Eles favorecem lanças rústicas e armas de concussão improvisadas, devido à sua inabilidade em produzir armas de ferro.

Trolls de Titan

Os Trolls são humanóides enormes e feios, parentes dos Ogros, Orcs, Goblins e outros tipos de híbridos menores.

Eles podem ser encontrados em diversos lugares, mas sempre fazendo o que mais apreciam – sendo inteiramente cruéis. Desde os civilizados Trolls mercenários de Porto Negrareia aos selvagens Trolls das Colinas Pedra da Lua e além, essas criaturas se deleitam na tortura, morte e coisas piores. Existe um enorme número de diferentes tipos de Trolls, que podem ser encontrados em diferentes áreas do mundo.

Troll das Cavernas de Titan

Humanóide Médio

Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+1 Des, +4 natural)
Ataques:	+5 corpo a corpo (2 garras), +0 corpo a corpo (mordida), +5 corpo a corpo (Clava Grande)
Dano:	Garra 1d4+3, Mordida 1d4+1, Clava Grande 1d10+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +2, Von +1
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6
Perícias:	Escalar +6, Saltar +6
Talentos:	Ataque Poderoso
Clima/Terreno:	Subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Maligno
Progressão:	4 DV (Médio), 5-6 DV (Grande)

Violentos, estúpidos, e apesar disso muito perigosos, os Trolls das Cavernas são a mais primitiva das raças de Trolls. Eles tendem a ser mais esguios do que os outros de sua espécie, seus corpos ágeis e musculosos com longos braços que terminam em garras afiadas. Eles são mais feios, se é que isso é possível, que do os Trolls comuns, e seus dentes são bastante maiores, despontando para fora de suas bocas salivantes. São criaturas solitárias e anti-sociais, normalmente encontradas se escondendo da luz solar em uma caverna escura ou passagem subterrânea profunda. Exclusivamente carnívoros, os Trolls se deleitam com a carne suculenta de humanos, embora normalmente tenham de se contentar com a carne fibrosa de ratos. Suas armas favoritas são clavas e facas longas, embora suas garras sejam igualmente eficientes. Eles adoram objetos cintilantes, atraídos por seu brilho, e seus refúgios algumas vezes estão repletos desse tipo de material – alguns possuindo valor real.

Combate

Trolls tendem a entrar em combate com um abandono alegre, retalhando e usando das garras contra os inimigos à torto e à direito. De todos os Trolls, apenas os Trolls do Mar tem a tendência a se preocupar com táticas de emboscada, atacando vítimas distraídas que desgarram-se andando muito próximas das margens da água, levando-as para sua perdição.

Espírito Lamuriante

Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)

Dados de Vida:	3d12 (15 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 9 m (perfeito)
CA:	15 (+1 Des, +4 Natural)
Ataques:	Nenhum
Dano:	Nenhum
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais:	Escuridão (SM), Grito (SM)
Qualidades Especiais:	Morto-Vivo, Incorpóreo, Medo da Luz do Dia
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +3
Habilidades:	For 10, Des 13, Con --, Int 14, Sab 10, Car 11
Perícias:	Esconder-se +10, Ouvir +7
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Clima/Terreno:	Subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Maligno
Progressão:	Nenhuma

O Espírito Lamuriante é o espírito errante de um bardo maligno. A alma torturada permanece na área onde o seu corpo foi morto, esperando pela chance

de vingar sua morte. O espírito é quase que completamente invisível – apenas uma névoa muito fraca em forma humanóide pode ser vista. O Espírito Lamuriante tem medo de qualquer fonte de luz e irá fugir da luz do sol.

Combate

Sendo praticamente invisível, o Espírito Lamuriante se utiliza de sua perícia Esconder-se para surpreender os adversários. Eles odeiam luz de qualquer tipo, temendo a luz do dia. Caso um aventureiro encontre um Espírito Lamuriante, a alma irá lançar *escuridão* naqueles personagens que estiverem carregando uma fonte de luz, em seguida alçando vôo ao redor do lugar gritando. O barulho torna-se cada vez maior até que o espírito conjura uma magia *Grito* na vítima sob efeito de *Escuridão*. Se não houver uma fonte de luz presente, o Espírito Lamuriante irá atacar qualquer pessoa que entrar em seu domínio.

Morto-Vivo

Imune aos efeitos de influência mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença. Não é suscetível a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Incorpóreo

Pode apenas ser atingido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 ou melhores ou magias com uma chance de 50% de ignorar qualquer dano sofrido por uma fonte corpórea. Pode atravessar objetos sólidos.

Habilidades Semelhantes à Magia

Escuridão - uma vez por dia (5º nível).
Grito - três vezes por dia (5º nível).

Medo da Luz do Dia

O Espírito Lamuriante têm medo da luz do dia. Se ele encontrar a luz do dia (seja através de magia ou ambiente), o Espírito Lamuriante deve fazer um teste de Vontade (CD 20) ou fugir da fonte de luz por 5d6 minutos.

Gremlin Alado

Besta Mágica Diminuta

Dados de Vida:	1d10+2 (8 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, Vôo 12 m (perfeito)
CA:	17 (+1 Des, +2 natural, +4 pelo tamanho)
Ataques:	Mordida +0 corpo a corpo
Dano:	Mordida 1d3
Face/Alcance:	0 m por 0 m/0 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Mísseis Mágicos (SM) (3º nível, 2 vezes ao dia), Passos sem Pegadas.
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 5
Perícias:	Esconder-se +12, Ouvir +15, Furtividade +10, Observar +10
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada
Clima/Terreno:	Subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Maligno
Progressão:	2-3 DV (pequeno)

Gremlins Alados são criaturas humanóides diminutos com a cabeça levemente maior do que o normal e asas semelhantes a couro negro. O Gremlin mede aproximadamente de 10 a 15 cm, com alguns machos atingindo maior tamanho (o maior deles tendo alcançado 45 cm). Estas criaturas conjuradas magicamente servem aos seus mestres magos como ladrões e espiões. Por serem de tamanho tão pequeno, os Gremlins Alados podem voar, praticamente em silêncio, para onde precisarem. Possuem uma excelente habilidade para se esconder e ouvir.

Combate

Gremlins Alados usam seus dentes para causar ferimentos profundos. Caso encontrem alvos maiores, que representem maior desafio, eles se utilizam de sua habilidade de lançar *Mísseis Mágicos* antes de voar de volta para seus mestres.

APÊNDICE 2 - NOVAS MÁGICAS

Novos Itens Mágicos

Os itens mágicos abaixo estão disponíveis:

Velas Azuis de Arnor

O feiticeiro Arnor inventou as Velas Azuis para combater um Espírito Lamuriante na masmorra onde ele vive. Arnor sabia que Espíritos Lamuriantes odeiam luz de qualquer tipo. Eles tendem a atacar as pessoas que carregam as tochas em lugar das que não o fazem. Além disso, ele também descobriu que os Espíritos Lamuriantes temem a luz do dia, motivo pelo qual eles se escondem nas profundezas dos subterrâneos. As velas funcionam como se uma magia *Luz do Dia* tivesse sido lançada. *Luz do Dia* também anula qualquer magia *Escuridão* conjurada pelo espírito.

Nível do Conjurador: 3º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *Luz do Dia*. Preço de Mercado: 300 PO cada.

Botas da Cola Soberana

Essas botas amaldiçoadas são normalmente de alta qualidade e com decoração elaborada. A maldição das botas não será evidente até que a vítima as coloque e amarre a ambas. Ao fazer isso, a sola dos dois calçados irá grudar rapidamente ao chão (como se fosse *Cola Soberana*) e estes não poderão ser movidos. O usuário perde o seu modificador de Destreza na CA e qualquer oponente atrás ou ao lado do personagem é considerado como se estivesse o flanqueando. O personagem sofre -2 de penalidade de circunstância para acertar quem estiver atrás dele.

Uma vez que as botas forem desamarradas, elas se desgrudam do chão.

Nível do Conjurador: 4º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilho, Cola Soberana; Preço de Mercado: 2600 PO

Poção da Boa Sorte

Quando o conteúdo dessa garrafa for bebido, o usuário tem restaurados 1d4+3 pontos de Sorte.

Nível do Conjurador: 4º; Pré-requisitos: Preparar Poção, *Restaurar Sorte;* Preço de Mercado: 300 PO.

Novas Magias

As novas magias abaixo encontram-se disponíveis:

Sorte do Cão

Transmutação
Nível: Brd 2, Clr 2, Fet 2, Mag 2, Sorte 2
Componente: V, S, M/DF
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo torna-se mais Sortudo. A magia concede um bônus aprimorada em Sorte de 1d4+1 pontos, adicionado os benefícios normais aos testes de Sorte. Componentes Materiais: Pêlos de cachorro.

Restaurar Sorte

Conjuração (cura)
Nível: Brd 2, Clr 2, Pal 2, Rgr 3
Componentes: V,S
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Ao colocar suas mãos em uma criatura viva, você canaliza uma energia positiva que recupera 1d4 pontos de Sorte +1 por nível do conjurador (máximo +5). Essa magia não tem efeito em monstros ou PdMs, uma vez que eles não possuem o atributo Sorte. A magia irá restaurar apenas pontos perdidos de Sorte.

Restauração de Sorte Maior

Conjuração (cura)
Nível: Brd 4, Clr 4, Pal 4, Rgr 5

Como em *Restaurar Sorte*, exceto que Restauração de Sorte Maior recupera 2d4 pontos de Sorte +1 por nível do conjurador (máximo +10).

APÊNDICE 3 - JOGANDO UMA CAMPANHA

Esta seção contém sugestões e dicas para os Mestres que desejarem integrar "O Feiticeiro da Montanha de Fogo" em uma campanha em andamento.

Nível do Grupo

Recomendamos que este cenário seja jogado por um grupo de três personagens de 4º nível. O grupo seria beneficiado caso possuísse em suas fileiras um clérigo de tendência Bom durante a aventura.

Iniciando a Aventura

Várias razões podem existir para que os aventureiros procurem pela Montanha de Fogo. Talvez o seu avô tenha deixado um mapa do tesouro em seu testamento, ou um bardo viajante lhes contou lendas sobre o Feiticeiro em um encontro ocorrido alguns dias atrás na estrada. Cabe a você decidir por que os PJs estão lá e como isto irá se adequar à sua campanha.

Sobre Gilford

O vilarejo de Gilford se encontra perto do Rio Kok, aproximadamente no meio da jornada entre Zengis e Fang, no continente de Allansia, no mundo das Fighting Fantasy™ de Titan™.

Caso você não esteja usando o mundo de Titan™ como ambientação para sua campanha, este cenário se encaixará em qualquer região montanhosa do mundo de sua escolha.

Estatísticas sobre Gilford

Gilford (Aldeia)

Gilford possui uma população de 330 habitantes e um limite de PO de 200 PO.

Recursos Totais: 3300 PO.

Centro de Poder: Convencional (Prefeito Aedem de Gilford)

Tendência do Centro do Poder: Neutro e Bom

Capitão da Guarda: Shilos Farrow

Milícia: 20 Gue de 1º nível; 2 Gue de 2º nível (Sargentos de armas) e Shillos Farrow.

Templos: A Casa da Graça Fortuita; Sindla - Deusa da Sorte.

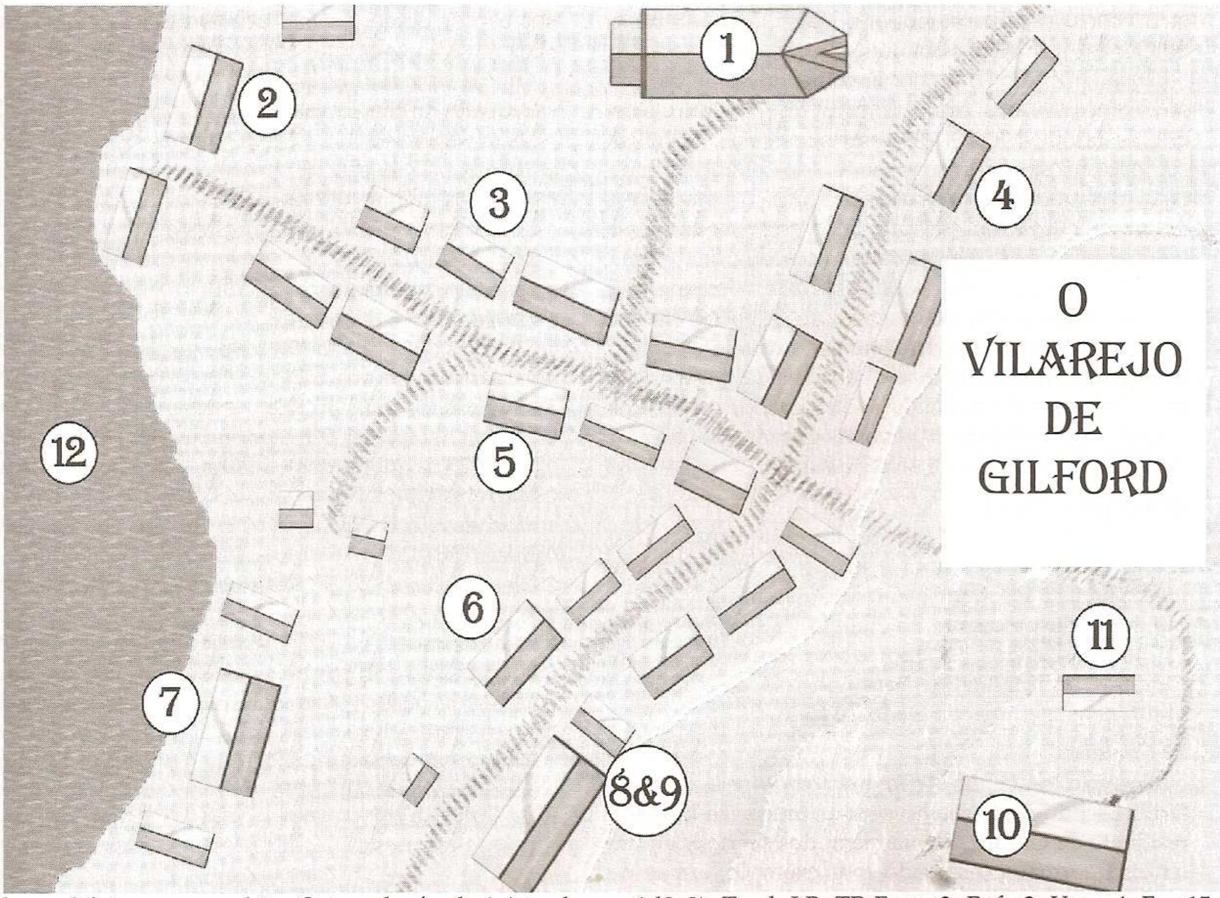
Clérigos: Jaymar o Afortunado - Clérigo (4º nível); 3 Acólitos de 1º nível.

Legenda do Mapa

Note que o mapa não mostra muitas das fazendas e casas situadas nos arredores de Gilford.

1. A Casa da Graça Fortuita

Esta construção é um templo a Sindla - Deusa da Sorte. A Casa da Graça Fortuita congrega um enorme rebanho proveniente da população do vilarejo, e praticamente todos os habitantes atendem aos cultos regu-



lares diários nas manhãs. O templo é administrado por Jaymar, o Afortunado.

Jaymar, o Afortunado, clérigo humano (4º Nível): ND 4; Tamanho médio (1,80 m); DV 4d8+8; 36 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (Cota de Malha), base 10 m; CA 20 (Cota de Malha +3, Broquel +1); Ataques: +7 corpo a corpo (Maça Estrela 1d8+3); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +3, Von +7; For 13, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 17, Car 13.

Línguas Conhecidas: Comum, Élfico, Anão.

Perícias e Talentos: Avaliação +3, Concentração +2, Esconder-se +1, Ouvir 3, Furtividade -3, Espionar +3, Identificar Magia +3, Observar +3; Expulsão Adicional, Reflexos Rápidos, Foco em Arma (Maça Estrela).

Pertences: Cota de Malha +3, Maça Estrela +2, Broquel +1, Cajado de *Curar Ferimentos Leves*, 30 cargas, 1d8+1 pontos de vida curados por carga.

Domínios: Sorte e Bem.

Magias por dia: 5/4+1/3+1.

Magias Preparadas: Nível 0 - *Detectar Venenos* x2, *Consertar*, *Purificar Alimentos* e *Ler Magias*. 1º Nível - *Benção, Curar Ferimentos Leves, Visão da Morte* e *Remover Medo*. 2º Nível - *Curar Ferimentos Moderados, Retardar Envenenamento* e *Tornar Inteiro* (ver o Livro do Jogador, Capítulo 11 para as magias de Domínios de Clérigo).

Jaymar possui três acólitos sob sua supervisão: Denmar, Jorgen e Lucelle.

Demnar, Jorgen e Lucelle, clérigos humanos (1º Nível) (3):

ND 1; Tamanho médio (1,72 m de altura); DV 1d8+3; 11, 11, 10 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 17 (+2 Des, Camisão de Cota de Malha e Escudo Pequeno de Madeira); Ataques: +2 corpo a corpo (Maça Estrela 1d8+2); Tend. LB; TR Fort +2, Ref +2, Von +4; For 15, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Concentração +3, Esconder-se +0, Ouvir +4, Furtividade -1, Observar +4; Magias em Combate e Esquiva.

Pertences: Camisão de Cota de Malha, Escudo Pequeno de Madeira, Maça Estrela.

Domínios: Sorte e Bem.

Magias por Dia: 3/2+1.

Magias Preparadas: Nível 0 - *Curar Ferimentos Mínimos* x2, *Consertar*. 1º nível - *Curar Ferimentos Leves* e *Santuário* (ver o Livro do Jogador, Capítulo 11 para as magias de Domínios de Clérigo)

O Festival da Sorte

No 1º dia de novembro de cada ano, a comunidade de Gilford celebra o Festival da Sorte. Este festival foi introduzido por Jaymar, clérigo local, para incorporar à comunidade o espírito dos ensinamentos de Sindla - Deusa da Sorte.

O Festival propriamente dito começou de maneira simples. Jaymar tentava encorajar os aldeões a usar um trevo de quatro folhas em suas roupas e os convidava para a Casa da Graça Fortuita (o templo de Sindla), onde ele e seus acólitos preparavam peixe e vegetais temperados para os convidados. Isto foi há 22 anos atrás. Hoje o festival é bem diferente. As preparações da celebração ocorrem com quase um mês de antecedência. Faixas são erguidas em casas e muros e há uma colheita de alimentos feita especialmente para o dia. Os aldeões ainda se adornam com trevos de quatro folhas, mas há uma competição para ver

quem consegue fazer o maior e mais elaborado trevo de Gilford (uma honraria que vêm sido dada a Tobin Feray nos últimos 3 anos). Enormes mesas e bancos são colocados nas estreitas ruas do povoado para que as famílias locais dividam suas ceias. Diversas competições são realizadas, onde o prefeito Aedem de Gilford oferece com pequenos prêmios os vencedores. As competições são: pescaria (quem consegue pegar mais peixes no rio Kok); corrida (do Templo até uma árvore retorcida, ida e volta - aproximadamente 3,5 km); arqueirismo (diversos alvos são dispostos em um dos campos para os participantes atirarem) e quem consegue cultivar a maior abobrinha (a competição mais ferrenha do festival, já que grande parte dos fazendeiros cultivam o vegetal, guardando para si segredos de misturas de solo e adubos).

2. Balsa de Gilford

Vander O'Shail e sua esposa Miranda comandam o serviço de balsa da vila. O casal idoso tem atendido a região há 25 anos, onde são muito populares.

O custo da passagem na margem ao norte é de 2 PP por passageiro. Os moradores locais usam este caminho especialmente para viagens de caça nas Montanhas menores do Dedo de Gelo.

3. O Ferreiro

O ferreiro local é um Anão que atende pelo nome de Droin Escudo-de-Carvalho, sendo o único não-humano residente de Gilford. Ele vai além dos serviços de um ferreiro normal, oferecendo, por exemplo, armas de lâmina de pequeno porte (com o preço variando entre 1 a 5 PO por armas como adagas e espadas curtas), afiação de lâminas (5 PC), reparos em armaduras e escudos (variando o preço de acordo com o dano sofrido pela proteção) e a elaboração de pontas de flechas (10 por 1 PO).

Quando encontrado em um dia típico de trabalho, Droin estará trajando apenas suas calças, um avental e botas; entretanto, se antevê problemas recorre ao ser traje de batalha completo trancado armário de sua oficina. As estatísticas que seguem são para Droin usando suas roupas de trabalho.

Droin Escudo-de-Carvalho, guerreiro anão (2º Nível):

ND 2; Tamanho médio (1,20m); DV 2d10+2; 22 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 10; Ataques: +6 corpo a corpo (ataque desarmado 1d3+4 contusão); Tend. LN; TR Fort +4, Ref +0, Von -1; For 18, Des 10, Con 11, Int 17, Sab 9, Car 12. *Línguas Conhecidas*: Comum, Anão, Orc, Goblin.

Perícias e Talentos: Avaliação +2, Ofícios (Ferreiro) +5, Ofícios (Armeiro) +3, Ofícios (Armador) +3, Esconder-se +2, Ouvir +3, Furtividade +3, Observar +4; Esquiva, Ataque Desarmado Melhorado, Foco em Arma (Machado de Combate Anão).

Pertences: várias ferramentas de trabalho, avental de couro.

4. Estabelecimento Comercial

Esta loja é mantida por um jovem chamado Tobin Feray, que tentou uma vida de aventureiro alguns anos atrás. Depois de descobrir quão perigosa era a carreira, estabeleceu-se em Gilford, onde casou com sua esposa Anne. As mercadorias típicas em sua loja são:

Anzóis (30), 2 PP cada,
Cadeado, muito simples (10), 22 PO,
Cestos (4), 6 PP,
Cobertor de inverno (10), 8 PP,
Corda, cânhamo, (70 m), 15 PP por metro,
Correntes (35 m), 32 PO por metro,
Pítons (100), 2 PP,
Escadas, 3 m de altura (5), 1PP,
Frascos (15), 8 PC,
Ganchos de escalada (5), 5 PO,
Lanterna (comum), 5 PP,
Lanterna Coberta, 10 PO,
Lenha (100 feixes), 5 PC por feixe,
Lona (25 m quadrados), 5 PO por metro quadrado,
Marretas (10), 2 PO,
Mochilas (5), 3 PO,
Odres (10), 2 PO.
Óleo (25 litros), 2 PP por litro, 8 PP por litro em frasco de barro,
Pederneiras (10), 2 PO,
Potes de ferro (10), 8 PP,
Redes de pesca (18 m quadrados), 5 PO por por 8 metros quadrados,
Sacos de dormir (10), 4 PP,
Sacos, vazios (100), 2 PP,
Velas (30), 2 PP,
Tendas (3), 14 PO.

5. Loja de Armaduras de Couro

Darrious de Fang é o proprietário e administrador desta loja, onde vende Corseletes de Couro e Corseletes de Couro Batido para humanóides de tamanho Pequeno, Médio e Grande. Os preços e pesos são os mesmos do Livro do Jogador.

6. Quartel

Há dois anos atrás, o Prefeito Aedem decidiu que deveria defender a comunidade de Gilford de monstros e bandidos. Pediu então que uma aventureira que passava chamada Shilos Farrow (que derrotou sozinha um bando de Goblins que pretendiam roubar os cavalos de uma fazenda da região) treinasse a milícia local. Ela aceitou o papel e é a capitã da guarda há dois anos.

Shilos Farrow, guerreira humana (4º Nível): ND 4; Tamanho médio (1,65m); DV 4d10+12; 50 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 10 m; CA 24 (+3 Des, Camisão de Cota de Malha +3, Escudo Pequeno de Aço +3); Ataques: +9 corpo-a-corpo (Espada Longa 1d8+6) ou +9 à distância (Arco Longo 1d8+3); Tend. LN; TR Fort +7, Ref +4, Von +1; For 15, Des 16, Con 17, Int 12, Sab 11, Car 10.

Línguas Conhecidas: Comum e Anão.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Esconder-se +3, Saltar +4, Ouvir +4, Furtividade +0; Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Esquiva, Foco em Arma (Espada Longa).

Pertences: Camisão de Cota de Malha +3, Escudo de Aço Pequeno +3, Espada Longa +2, Arco Longo +1 e 10 flechas +1.

Shilos tem dois Sargentos de Armas, ambos completamente fiéis à sua Capitã.

Ranix e Garet, guerreiros humanos (2º Nível): ND 2; Tamanho médio; DV 2d10+4; 24, 20 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 19 (+2 Des, +1 Camisão de Cota de Malha, +1 Escudo Pequeno de Aço); Ataques: +6 corpo-a-corpo (Espada Longa 1d8 +3); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +2, Vont +2; For 15, Des 14, Con 14, Int 16, Sab 14, Car 12.

Línguas Conhecidas: Auran, Comum, Orc e Goblin.

Perícias e Talentos: Ofícios +8, Diplomacia +3, Operar Mecanismo +5, Obter Informação +3, Esconder-se +2, Mensagens Secretas +4, Intuir Direção +4, Conhecimento (Natureza) +3.5, Ouvir +2, Furtividade +2, Abrir Fechaduras +3, Identificar Magia +4.5, Observar +2; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (Espada Longa).

Pertences: Camisão de Cota de Malha +1, Escudo Pequeno de Aço +1, Espada Longa +1.

A milícia possui vinte soldados em tempo integral. Estes integrantes se dividem vigiando diversas partes da região, como a cidade, os campos e o rio, se organizando em grupos de três milicianos (e possivelmente contando com a presença de um dos sargentos ou da própria capitã) que buscam por ladrões e monstros na vizinhança da aldeia. Em épocas mais turbulentas, a milícia pode vir a contar com o total de 50 homens (acrescendo 30 voluntários às suas fileiras).

Miliciano de Gilford, guerreiro humano (1º Nível) (20): ND 1; Tamanho médio (1,70 m); DV 1d10+2; 8 PV cada; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 10 m; CA 17 (+2 Des, Camisão de Cota de Malha e Escudo Pequeno de Madeira); Ataques: +4 corpo-a-corpo (Espada Curta 1d6 +2); Tend. NB; TR Fort +4, Ref +2, Von +2; For 15, Des 14, Con 14,Int 10, Sab 14, Car 13.

Línguas Conhecidas: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +6, Ofícios +5, Esconder-se +2, Ouvir +2, Furtividade +2, Cavalgar +4, Falar Idioma +2, Observar +2, Natação +4; Esquiva, Especialização, Foco em Arma (Espada Curta).

Pertences: Camisão de Cota de Malha, Escudo Pequeno de Madeira, Espada Curta.

7. Indústria Pesqueira

A segunda maior produção de Gilford (perdendo para a agricultura) é a pesca. Toda manhã, quinze canoas pequenas partem para a pescaria no Rio Kok, munidas tanto de redes como de varas de pescar.

8 e 9. 'Marcha do Unicórnio' e Estábulos

A única taverna de Gilford, 'A Marcha do Unicórnio', é propriedade de Otto Nuvem-de-Tormenta, um aventureiro humano aposentado que comprou o estabelecimento há vários anos atrás. As estatísticas seguintes são de como Otto pode ser encontrado em um dia típico de trabalho.

Otto Nuvem-de-Tormenta, guerreiro humano (3º Nível): ND 3; Tamanho médio (1,78 m); DV 3d10+6; 29 PV; Inic. +2 (-2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 10 m; CA 8 (-2 Des); Ataques: +5 corpo-a-corpo (ataque desarmado 1d3+2 contusão) ou +2 à distância (Besta Leve 1d8); Tend. LB; TR Fort +5, Ref -1, Von -2; For 14, Des 6, Con 14, Int 8, Sab 5, Car 12.

Línguas Conhecidas: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se -2, Ouvir -3, Furtividade -2, Cavalgar +3, Observar -3; Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Besta Leve).

Otto mantém seu negócio juntamente com sua única filha, Aileen. Sua esposa foi morta por Orcs quando Aileen tinha apenas poucos meses de idade.

Aileen Nuvem-de-Tormenta, ladra humana (3º Nível): ND 3; Tamanho médio (1,63 m); DV 3d6+6; 20 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 10 m; CA 12 (+2 Des); Ataques: +5 corpo-a-corpo (Adaga 1d4+2) ou +5 à distância (1d4+2); Tend. NB; TR Fort +3, Ref +5, Von +4; For 12, Des 15, Con 14, Int 16, Sab 16, Car 16.

Línguas Conhecidas: Comum, Anão e Élfico.

Perícias e Talentos: Avaliação +5, Operar Mecanismo +8, Disfarce +1, Arte da Fuga +4, Esconder-se +7, Ouvir +7, Furtividade +7, Punga +7, Observar +6, Usar Instrumento Mágico +1; Esquiva, Mobilidade, Acuidade com Arma (Adaga).

Pertences: Adaga +1 na bota.

Aileen sonha com uma vida de aventuras. Dada a oportunidade, ela se juntará a um grupo de aventureiros em uma expedição à Montanha de Fogo, mesmo que seu pai tenha suas próprias idéias contrárias quanto a isso.

A taverna possui dois quartos de casal e quatro quartos de solteiro disponíveis para alugar.

Preços:

Pernoite no quarto de solteiro 1 PO
Pernoite no quarto de casal 2 PO

Adicionais:

Café da Manhã +3 PP (por pessoa)
Banho quente +5 PP (por pessoa)
Desjejum da tarde +5 PP (por pessoa)

Cardápio:

Refeição padrão: carne fria e pão 5 PP (por pessoa)
Peixe salgado e pão torrado 3 PP (por pessoa)
Especialidades do 'Marcha do Unicórnio':
Batata doce 2 PP (por pessoa)
Peixe local cozido na cerveja 3 PP (por pessoa)
Pão temperado e picles 2 PP (por pessoa)
Carneiro temperado 4 PP (por pessoa)
Seleta de vegetais 1 PP (por pessoa)
Porco inteiro cozido 5 PO
Filé à Gilford 10 PP (por pessoa)
Peixe local cozido na aveia 2 PP (por pessoa)

10. A Prefeitura

Este é o local em que o prefeito Aedem e o comitê da cidade se encontram para discutir os assuntos de importância para a comunidade. O salão principal possui uma grande mesa onde os 8 membros do conselho se reúnem. O prefeito reside no próprio prédio da prefeitura.

Membros do comitê de Gilford:
Shillos Farrow (Capitã da Guarda)
Otto Nuvem-de-Tormenta (A Marcha do Unicórnio)
Droin Escudo-de-Carvalho (Ferreiro)
Tobin Feray (Guilda dos Mercadores)
Harren Jessup (Guilda dos Pescadores)
Randle e Kimberly Hollis (Guilda dos Agricultores)

Prefeito Aedem de Gilford, guerreiro humano (3º Nível); ND 2; Tamanho médio (1,80m); DV 2d10+2; 15 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 10 m; CA 10; Ataques: +7 corpo a corpo (Sabre 1d6+4); Tend. NB; TR Fort +4, Ref +0, Vont +2; For 16, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 12.

Línguas Conhecidas: Comum.

Perícias e Talentos: Avaliação +2, Esconder-se +1, Ouvir +2, Observar +1; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Sabre).

Pertences: Sabre +1.

Aedem foi eleito prefeito há 8 anos atrás. Sua sabedoria, personalidade e senso de justiça lhe renderam várias reeleições, com a vila prosperando e crescendo com sua liderança, sendo um membro amado e respeitado da comunidade.

11. Residência da Capitã da Guarda

Aqui é onde Shillos Farrow vive desde que assumiu as funções de capitã da guarda.

12. O Rio Kok

Rumores

No início da aventura, os personagens visitam a cidade de Gilford. Enquanto bebem com os moradores locais, os jogadores podem fazer um teste de Obter Informação para conseguir extrair alguns rumores que circulam pela taverna, alguns falsos, outros verdadeiros. Se um personagem for bem-sucedido, leia o rumor correspondente ao resultado de sua jogada e todos os demais com valor inferior a esta. Caso o personagem passe com um 20 ou mais, leia apenas todos os rumores verdadeiros.

CD 10 - O Feiticeiro vive com seus três irmãos na montanha. (FALSO)

CD 11 - Orc e Goblins guardam a entrada. (VERDADEIRO)

CD 12 - Há um vasto rio subterrâneo que divide a masmorra. (VERDADEIRO)

CD 13 - Um monstro vive no rio subterrâneo. (FALSO)

CD 14 - O Feiticeiro se tornou amigo de um Dragão. (VERDADEIRO)

CD 15 - O Feiticeiro mantém seu tesouro em uma arca magnífica com três fechaduras. Monstros na masmorra mantêm as chaves para estas fechaduras. (VERDADEIRO)

Adequando a Aventura

O Feiticeiro da Montanha de Fogo foi escrito pensando em um grupo de três personagens de 4º nível. Entretanto, ela pode ser ajustada para grupos de nível mais baixo ou alto com algumas poucas modificações. Alguns exemplos são dados abaixo - para maiores informações sobre encontros específicos, inclusive o tesouro do Feiticeiro, consulte a seção de Monstros e Encontros.

Personagens de 3º Nível

Considere fornecer aos personagens uma forma de obter cura extra, como poções ou pergaminhos, e garanta que tenham várias oportunidades para descansar e se recuperar completamente entre os encontros.

Encontros de NE 6 ou superior devem ser minimizados a fim de aumentar a chance do grupo sobreviver. Por exemplo, o gigante no encontro 30 poderia ser substituído por um Gnoll com 2 níveis de guerreiro; o Feiticeiro no encontro 48 pode ser reduzido a um feiticeiro de 6º nível e o dano da armadilha do raio no encontro 49 reduzido para 6d6.

Personagens de 5 e 6 Níveis

Para criar um desafio para personagens nesses níveis, você precisará aumentar o número e/ou a força dos adversários. Torne Grishak, o líder dos Orcs um guerreiro de 5º nível e faça seu bando Orc e Goblin guerreiros de 3º nível, com ao menos um xamã (clérigo) de 4º nível e um feiticeiro de 4º nível somados a eles; aumente o número de Ogros no encontro 14 para dois e faça deles guerreiros de 4º nível; aumente o tamanho da aranha no encontro 16 para Enorme; o bárbaro no encontro 22 deve ser promovido a 6º nível e uma arma mágica deve lhe ser dada; os Homens das Cavernas no encontro 29 devem ser guerreiros de 4º nível e a força de ambos aumentada para 17; eleve o número de Vermes da Areia no encontro 32 para dois; o Homem-Rato no encontro 34 deve ser promovido para guerreiro de 3 nível; o Lobisomem no encontro 36 deve ser um guerreiro de 2 nível; eleve a Cria Vampírica no encontro 39 para o 5 nível, tornando-o um vampiro completo; aumente o número de Aparições no encontro 40 para duas e aumente a idade do dragão no encontro 47 de Filhote para Jovem.

Encontros 3, 4, 5, 6, 7 e 8

Os monstros nesses encontros são principalmente Orcs e Goblins. Os monstros carregam as armas conforme informado no texto.

Se capturados, os Orcs e Goblins mostram não saber nada sobre a masmorra do outro lado da porta corrediça. Eles sabem sobre Aaron na cela da prisão, do depósito de armas e do anão capturado e traduzido para a sala de interrogatório. Essa informação pode ser obtida por um interrogatório comum.

Encontro 18 - Covil do Gigante

O tesouro nessa sala é bastante ínfimo considerando o monstro. Recomendamos que o Gigante possua o seguinte tesouro:

1000 PO cunhadas
4 gemas (determinadas de forma aleatória)
1d4 pedras preciosas
Loriga Segmentada obra-prima (tamanho médio)
Arma obra-prima
Anel do *Escudo Mental*

Encontro 28 - Homens das Cavernas

Caso esteja se perguntando de onde eles vieram, os Homens das Cavernas faziam parte de uma expedição caçadora da Planície dos Ossos a muitos quilômetros de distância. Durante uma forte tempestade de neve, eles se separaram. Os dois vagaram pelo lugar por vários dias até que finalmente encontraram refúgio na Montanha do Cume de Fogo. E dali fizeram sua casa.

Encontro 50 - O Tesouro do Feiticeiro

O tesouro do Feiticeiro está listado abaixo:

15000 peças de prata
2000 peças de ouro
220 peças de platina
12 gemas (determinadas pelo Mestre)
6 objetos de arte (determinados pelo Mestre)
Anel do *Camaleão*
Varinhas de *Enfeitiçar Monstros* (31 cargas)
Mochila de Carga (Mochila 3)
Corda de Escalada
Manoplas de Força dos Ogros
Botas da Velocidade

Grimório e Magias do Feiticeiro:

Nível 0 - *Globos de Luz, Detectar Magia, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Abrir/Fechar, Prestidigitação, Raio de Gelo, Ler Magias.*

1º nível - *Causar Medo, Escudo Arcano, Toque Macabro, Armadura Arcana, Mísseis Mágicos.*

2º nível - *Invisibilidade, Arrombar, Mão Espectral, Teia.*

3º nível - *Bola de Fogo, Vôo, Lentidão.*

4º nível - *Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Muralha de Fogo.*

5º nível - *Teletransporte.*

Pergaminhos:

Pergaminho #1: *Dissipar Magia* (3º nível), *Pele Rochosa* (4º nível), *Tempestade de Gelo* (4º nível)

Pergaminho #2: *Muralha de Pedra* (5º nível), *Repulsão* (6º nível)

SARIAN JAX

Combate

Para Sarian acertar seu oponente, ele deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ele está usando (+4 para sua espada curta). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ele o atingiu. Sarian então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+1).

Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Sarian, então o monstro o atingiu e Sarian perde pontos de vida (PV).

Quando Sarian alcançar 0 PV, ele estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ele está morto.

Perícias

Sarian possui diversas perícias que ele pode utilizar no curso da aventura. Para que Sarian seja bem-sucedido em um teste de perícia, ele deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20, somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Sarian tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ele deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ele joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+7). O segundo valor da perícia Natação de Sarian (+2/-5), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Avaliação - Use essa perícia para determinar o valor aproximado de um item.

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc. Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo. Operar Mecanismo - Use essa perícia para desativar armadilhas tanto mecânicas quanto mágicas. Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto. Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas. Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas. Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem ser percebido. Abrir Fechaduras - Sarian pode abrir fechaduras com a ajuda de algumas ferramentas. Punga - Sarian pode roubar das pessoas sem elas perceberem. Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não aparentes. Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.

Acrobacia - Sarian pode usar essa perícia para evitar combate. Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Sarian capacidades especiais ou aprimoram algumas que ele já possua. Listadas abaixo estão os Talentos de Sarian e uma descrição breve de cada um deles.

Esquiva - Você consegue evitar golpes. Escolha um oponente e receba um bônus de +1 na CA contra ataques desse inimigo.

Iniciativa Aprimorada - Bônus de +4 em sua jogadas de iniciativa.

Ataque Furtivo - Se Sarian surpreender seus adversários, ele obtém dano adicional de +2d6.

Evasão - Qualquer ataque que exija um Teste de Resistência para ganhar apenas metade do dano não causa dano algum (se bem-sucedido no teste).

Esquiva Sobrenatural - Você nunca é surpreendido.

Poções: Poção da *Boa Sorte* - restaura 1d4+3 pontos de Sorte; Poção de *Curar Ferimentos Moderados* - recupera 2d8+3 pontos de vida

DEKION STROM

Combate

Para Dekion acertar seu oponente, ele deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ele está usando (+9 para sua cimitarra). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ele o atingiu. Dekion então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+6). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Dekion, então o monstro o atingiu e Dekion perde pontos de vida (PV).

Quando Dekion alcançar 0 PV, ele estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ele está morto.

Perícias

Dekion possui diversas perícias que ele pode utilizar no curso da aventura. Para que Dekion seja bem-sucedido em um teste de perícia, ele deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20, somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Dekion tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ele deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ele joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+1).

Note que algumas da perícias de Dekion possuem uma barra separando dois valores (por exemplo: Escalar +7/+3). O primeiro número é o modificador de Dekion sem sua penalidade pela Armadura (-2 devido ao Camisão de Cota de Malha e -2 pelo seu Escudo Grande de Aço). O segundo valor da perícia Natação de Dekion (+7/-9), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc. Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo. Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto. Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas. Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas. Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem ser percebido. Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não-aparentes. Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.

Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Dekion capacidades especiais ou aprimoram algumas que ele já possua. Listadas abaixo estão os Talentos de Dekion e uma descrição breve de cada um deles. Lutar às Cegas - Você é hábil na luta corpo a corpo mesmo sem olhar para seus oponentes. Esquiva - Você consegue evitar golpes. Escolha um oponente e receba um bônus de +1 na CA contra ataques desse inimigo.

Ataque Poderoso - Você pode fazer ataques excepcionalmente poderosos. Você recebe uma penalidade na sua jogada de ataque e soma o valor ao seu dano (se acertar).

Separar - Você foi treinado para atacar a arma do oponente. Essa ação não provoca um ataque de oportunidade (ver o Livro do Jogador, página 136).

Foco em Arma (Cimitarra)- Você é especialmente bom com a cimitarra. Você soma +1 às suas jogadas de ataque com essa arma.

Especialização em Arma (Cimitarra)- Seu treinamento extra concede a você bônus de +2 no dano com essa arma.

Poções: Poção da *Boa Sorte* - restaura 1d4+3 pontos de Sorte; Poção de *Curar Ferimentos Moderados* - recupera 2d8+3 pontos de vida

SARIAN JAX

PONTOS DE VIDA: 24

SORTE: 16

Tamanho: Médio (1,75 m de altura)
Raça/Sexo: Humano/masculino
Classe/Nível: Ladrão/4º
Dados de Vida: 4d6+4 (24 PV)
Iniciativa: +8 (+4 Des, Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 16 (+4 Des, Couro), toque 14, surpreendido 12

Ataques: +4 corpo a corpo (Espada Curta 1d6 +1), +7 à distância (Arco Curto 1d6) ou +4 corpo a corpo (Adaga 1d4 +1)
Ataques Especiais: Ataque Furtivo +2d6 de dano

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Von +4

Habilidades For 13 (+1), Des 19 (+4), Con 13 (+1), Int 15 (+2), Sab 17 (+3), Car 10 (+0), Sorte 16 (+3)

Perícias: Avaliação +7, Equilíbrio +11, Escalar +4, Operar Mecanismo +9, Esconder-se +11, Saltar +4, Ouvir +10, Furtividade +10, Abrir Fechaduras +10, Punga +10, Procurar +9, Observar +6, Acrobacia +11, Natação +3/-4

Talentos: Prontidão, Esquiva e Iniciativa Aprimorada

Talentos Adicionais: Evasão, Esquiva Sobrenatural

Pertences: Espada Curta (1,5 kg), Arco Curto (1 kg), 20 Flechas na aljava (1,5 kg), Adaga (0,5 kg), Armadura de Couro (7,5 kg), mochila (1 kg): cobertor de inverno (1,5 kg), lanterna furta-fogo e óleo (2 kg), Instrumentos de Ladrão (0,5 kg), corda de seda, 15 m (2,5 kg), Óculos Noturnos (Visão no Escuro, 18 m), pederneira e isqueiro (05 kg), Poção de *Curar Ferimentos Moderados* x2 e Poção da *Boa Sorte*.

Carga: Carga Leve (carregando 20,5 kg)

Idiomas: Comum

ANOTAÇÕES

DEKION STROM

PONTOS DE VIDA: 50

SORTE: 13

Tamanho: Médio (1,82 m de altura)
Raça/Sexo: Humano/masculino
Classe/Nível: Guerreiro/4º
Dados de Vida: 4d10+12 (50 PV)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 18 (+2 Des, Camisão de Cota de Malha e Escudo Grande de Aço), toque 12, surpreendido 16

Ataques (Dano): +9 corpo a corpo (Cimitarra 1d6 +6), +8 corpo a corpo (Adaga 1d4 +4), +6 à distância (Adaga 1d4+4) ou +6 à distância (Besta Leve 1d8)

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 18 (+4), Des 15 (+2), Con 16 (+3), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 11 (+0), Sorte 13 (+1)

Perícias: Equilíbrio +5/ +1, Escalar +7/ +3, Esconder-se +5/ +1, Saltar +7/ +3, Ouvir +1, Furtividade +2/ -2, Procurar +2, Observar +1, Natação +7/ -9

Talentos: Lutar às Cegas, Esquiva, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Cimitarra), Especialização em Arma (Cimitarra)

Pertences: Cimitarra (2 kg), Besta Leve (3 kg), 10 virotes (0,5 kg), Camisão de Cota de Malha (12,5 kg), Escudo Grande de Aço (7,5 kg), Adaga na bainha do cinto (1 kg), Traje de Explorador (4 kg), mochila (1 kg), cobertor de inverno (1,5 kg), lanterna furta-fogo + óleo (2 kg), corda de seda, 15 m (2,5 kg), saco x2 (0,5 kg), pítons x6 (1,5 kg), martelo pequeno (1 kg), ração para quatro dias (1 kg no total), pederneira e isqueiro (0,5 kg), Poção de *Curar Ferimentos Moderados* x2 e Poção da *Boa Sorte*.

Carga: Carga Leve (carregando 42 kg)

Idiomas: Comum, Élfico, Goblin

ANOTAÇÕES

ELLION G'AARAK

Combate

Para Ellion acertar seu oponente, ela deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ela está usando (+8 para sua maça pesada). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ela o atingiu. Ellion então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d8+5). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Ellion, então o monstro o atingiu e Ellion perde pontos de vida (PV). Quando Ellion alcançar 0 PV, ela estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ela está morta.

Perícias

Ellion possui diversas perícias que ela pode utilizar no curso da aventura. Para que Ellion seja bem-sucedida em um teste de perícia, ela deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20, somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Ellion tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ela deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ela joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+4).

Note que algumas da perícias de Ellion possuem uma barra separando dois valores (por exemplo: Escalar +5/-1). O primeiro número é o modificador de Ellion sem sua penalidade pela Armadura (-2 pelo Escudo e -4 pelo Peitoral de Aço). O segundo valor da perícia Natação de Ellion (+5/-10), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc. Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo. Concentração- Use essa perícia quando for necessário concentrar sua mente ou conjurar uma magia durante combate. Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto. Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas. Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas. Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem ser percebido. Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não aparentes. Identificar Magias - Você pode identificar uma magia sendo conjurada ou efeito mágico. Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado. Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Ellion capacidades especiais ou aprimoram algumas que ela já possua. Listados abaixo estão os Talentos de Ellion e uma descrição breve de cada um deles. Prontidão - Dá bônus de +2 em testes de Ouvir e Observar. Magias em Combate - Você consegue conjurar magias em meio a combates. Dá bônus de +4 em teste de Concentração para conjurar magias na defensiva. Expulsar Mortos-Vivos - Você possui a habilidade sobrenatural de expulsar mortos-vivos.

Magias

Ellion é devota da deusa Sindla. Sua deusa lhe concede o uso de magias. As magias diárias são: Nível 0: 5; 1º Nível - 4+1 e 2º Nível - 2+1. Seus domínios são: Bem (todas as magias do bem são lançadas com 1 no nível do conjurador) e Sorte (pode usar *Boa Sorte* uma vez ao dia e permite jogar novamente uma jogada de dados feita) Conversão Espontânea - Ellion pode canalizar qualquer magia preparada em uma magia de cura.

Poções: Poção da *Boa Sorte* - restaura 1d4+3 pontos de Sorte; Poção de *Curar Ferimentos Moderados* - recupera 2d8+3 pontos de vida

RHANA QUINN

Combate

Para Rhana acertar seu oponente, ela deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ela está usando (+3 para seu bordão). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ela o atingiu. Rhana então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+1). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Rhana, então o monstro o atingiu e Rhana perde pontos de vida (PV).
Quando Rhana alcançar 0 PV, ela estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ela está morta.

Perícias

Rhana possui diversas perícias que ela pode utilizar no curso da aventura. Para que Rhana seja bem-sucedida em um teste de perícia, ela deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20, somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Rhana tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ela deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ela joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+3).

O segundo valor da perícia Natação de Ellion (+2/-5), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc. Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo. Concentração - Use essa perícia quando for necessário concentrar sua mente ou conjurar uma magia durante combate. Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto. Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas.

Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas.

Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem ser percebido.

Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não aparentes. Identificar Magias - Você pode identificar uma magia sendo conjurada ou efeito mágico. Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado. Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Rhana capacidades especiais ou aprimoram algumas que ela já possua. Listados abaixo estão os Talentos de Rhana e uma descrição breve de cada um deles.

Magias em Combate - Você consegue conjurar magias em meio a combates. Dá bônus de +4 em teste de Concentração para conjurar magias na defensiva.

Magia Silenciosa - Você pode lançar uma magia sem seu componente verbal. A magia deve ser preparada como se fosse de um nível superior.

Habilidades Raciais

Visão na Penumbra - Meio-Elfos pode enxergar duas vezes mais do que humanos sob a luz das estrelas, da lua ou condições similares.

Familiar

Rhana possui uma criatura magicamente invocada chamada de familiar. Seu nome é Milano e é um rato. Milano e Rhana podem se comunicar empaticamente a uma distância de até 1,5 quilômetros. Enquanto Milano estiver ao alcance da sua mão, Rhana ganha o talento Prontidão (+2 em testes de Ouvir e Observar). De acordo com a escolha de Rhana, qualquer magia que ela conjure sobre si (*Armadura Arcana*, por exemplo) pode afetar Milano se ele estiver a menos de 1,5 metros dela. Milano pode transmitir os ataques de toque por Rhana. Milano possui o talento Evasão Aprimorada: isso significa que qualquer ataque que permita um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, se obtiver sucesso ele não sofre dano algum.

Poções: Poção da *Boa Sorte* - restaura 1d4+3 pontos de Sorte; Poção de *Curar Ferimentos Moderados* - recupera 2d8+3 pontos de vida

ELLION G'ARRAK

PONTOS DE VIDA 27 | SORTE 16

Tamanho: Médio (1,85 m)
Raça/Sexo: Meio-Orc/Feminino
Classe/Nível: Clérigo/4º
Dados de Vida: 4d8+0 (27 PV)
Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m vestindo o Peitoral de Aço (4 quadrados), base 9 m
CA: 17 (Peitoral de Aço e Escudo Grande de Madeira) toque 10, surpreendido 17

Ataques (Dano): +8 corpo a corpo (Maça Pesada 1d8+5) ou +3 à distância (Arco Curto 1d8)
Qualidades Especiais: Visão no Escuro, 18 m

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von +6

Habilidades: For 20 (+5), Des 10 (+0), Con 11 (+0), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 9 (-1), Sorte 16 (+3)
Perícias: Equilíbrio +3/-3, Escalar +5/ -1, Concentração +7, Esconder-se +0/ -6, Saltar +5/ +1, Ouvir +4, Furtividade +0/ -6, Procurar +1, Identificar Magia +7, Observar +4, Natação +5/ -10
Talentos: Prontidão, Magias em Combate
Talentos Adicionais: Expulsar Mortos-Vivos, Magias e Conversão Espontânea

Magias diárias: 5/4+1/3+1

Pertences: Maça Pesada (6 kg), Besta Leve (3 kg), 10 Virotes (0,5 kg), Peitoral de Aço (10 kg), Escudo Grande de Madeira (5 kg), Traje de Explorador (4 kg), mochila (1 kg), cobertor de inverno (1,5 kg), corda de seda, 15 m (2,5 kg), saco x2 (0,5 kg), pítons x6 (1,5 kg), martelo pequeno (1 kg), ração para quatro dias (1 kg no total), pederneira e isqueiro (0,5 kg), Poção de *Curar Ferimentos Moderados* x2 e Poção da *Boa Sorte.*
Carga: Carga Leve (carregando 38 kg)
Idiomas: Comum, Goblin, Orc
Divindade: Sindla (Deusa da Sorte de Titan)
Domínios: Sorte e Bem

ANOTAÇÕES

RHANA QUINN

PONTOS DE VIDA 25 | SORTE 14

Tamanho: Médio (1,57 m de altura)
Raça/Sexo: Meio-Elfo/Feminino
Classe/Nível: Feiticeiro/4º
Dados de Vida: 4d4+12 (25 PV)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 12 (+2 Des), toque 12, surpreendido 10
Ataques (Dano): +3 corpo a corpo (Bordão 1d6+1), +3 corpo a corpo (Adaga 1d4+1) ou +4 à distância (Adaga 1d4+1)

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Imunidade à magia *Sono* e efeitos similares, +2 em testes de resistência contra magias de Encantamento ou efeitos similares.
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +6
Habilidades: For 13 (+1), Des 14 (+2), Con 16 (+3), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 17 (+3), Sorte 14 (+2)
Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +1, Concentração +7, Esconder-se +2, Saltar +2, Ouvir +3, Furtividade +4, Procurar +3, Identificar Magia +7, Observar +3, Natação +2/ -5
Talentos: Magias em Combate, Magia Silenciosa
Magias: Magias Conhecidas (6/7/4; DC base = 13+ nível da magia): Nível 0 - *Marca Arcana, Pasmar, Detectar Magia, Romper Morto-Vivo, Som Fantasma, Ler Magias*; 1º Nível - *Raio do Enfraquecimento, Mãos Flamejantes, Armadura Arcana*; 2º Nível - A *Flecha Ácida de Melf*
Pertences: Varinha de *Mísseis Mágicos* (5º Nível, 40 cargas), Bordão (2 kg), Adaga na bota (0,5 kg), Adaga na bainha do cinto (1 kg), Traje de Explorador (4 kg), manto de Feiticeiro (1 kg), mochila (1 kg), cobertor de inverno (1,5 kg), porta-mapas (ou pergaminho) (0,25 kg), lanterna furta-fogo + óleo (2 kg), corda de seda, 15 m (2,5 kg), saco x2 (0,5 kg), pítons x6 (1,5 kg), martelo pequeno (1 kg), ração para quatro dias (1 kg no total), pederneira e isqueiro (0,5 kg), Poção de *Curar Ferimentos Moderados* x2 e Poção da *Boa Sorte.*
Carga: Carga Leve (carregando 19,25 kg)
Idiomas: Comum, Élfico, Orc

MILANO - FAMILIAR DE RHANA

PONTOS DE VIDA 12

Raça: Rato (animal minúsculo)
DV: 4 (12 pontos de vida)
CA: 16
Ataques: +4 corpo a corpo (mordida 1d3-4)
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 6
Qualidades Especiais: Faro
Habilidades Especiais de Familiar: Prontidão, Evasão Aprimorada, Partilhar Magias, Vínculo Empático, Toque.
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +18, Furtividade +10, Observar +1
Talentos: Acuidade com Arma (Mordida)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
The d20 conversion of The Warlock of Firetop Mountain Copyright 2003, Myriador Ltd; Author Jamie Wallis, based on original material by Steve Jackson and Ian Livingstone.

O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

No interior da lendária Montanha de Fogo vive um feiticeiro maligno chamado Zagor.

Por anos, aventureiros têm entrado no seu covil em busca de fama e do fabuloso tesouro do Bruxo - poucos retornaram, e aqueles que conseguiram trouxeram nada além de contos de monstros, ciladas e morte inesperada nos frios corredores da masmorra.

Agora, decidido a desbravar a morada do mago, você terá sucesso onde outros falharam? Você irá sobreviver ao encontro com o Feiticeiro da Montanha de Fogo?

O Feiticeiro da Montanha de Fogo é uma aventura adequada para aventureiros solitários ou pequenos grupos em busca de ação, baseada no livro de mesmo nome da linha Fighting Fantasy™. Os jogadores tentarão invadir as profundezas da masmorra do Feiticeiro, combatendo servos e monstros, superando armadilhas e charadas mortais antes do confronto final, em uma jornada em busca de fama, fortuna e poder.

Caladwin
www.caladwin.com

CARPG

MYRIADOR

ISBN 8599752014

9 788599 752012

d20 system

Inadequado para menores de 14 anos